SPEC
SEGA PLAYERS ENJOY CLUB
1990
6
ENJOY SUMMER
TOYO OZAKI

SPEC
SEGA PLAYERS ENJOY CLUB
1990 SUMMER
Made with quality and Pride

CONTENTS

特集
PHANTASY STAR III
TOYO OZAKI

L…みんな、早解きコンテストに応募してくれてどうもありがとう。答えだけじゃなくて、いろいろな意見や感想を書いてくれた人もたくさんいたから、今回はそれを紹介してみよう。

K…そうだね。

L…それじゃまず正解から。

・ブラックホール
・太陽と惑星
・アリサⅢ世とネオパルマ
・地球

L…とまあこれが答えなんだけど、勘違いしてる人もけっこういたぞ。

K…どんな？

症例１
・メギド
・空中都市の崩壊
・グランツ
・空中都市が湖に落ちる所

L…これは、エンディングに入る前の４つの画面を書いてしまってるわけだ。

K…なるほどねー。

L…こんなのもある。

症例２
・結婚式
・結婚式
・宇宙
・英語の字幕

K…なんじゃこりゃ？　これってそれぞれの章の最後のシーンのことか？

L…３代目までしかいないのに、ムリヤリ４つ書こうという努力が涙ぐましい。

K…英語の字幕ってのはスタッフロールのことだろ。

L…さらにこんなのもある。

症例３
・４つ全部宇宙

L…確かに間違いじゃないんだけどねー。

K…問題の文にもあいまいな所があったから、こう書いて来る人がいても不思議はないんだろーけど。

L…でも、次のはちょっとすごいぞ。

症例４Ａ
・雪
・砂漠
・ダンジョン
・宇宙

K…は？

L…さらに！

症例４Ｂ
・リーク城
・ヤータの町
・ヒューリの町
・ライスルの町

K…・・・・これって、うけをねらってるんじゃないのか？

L…いや、マジかもしれん。ウケ狙いというのは、こういうのを言うんだ！

症例５
・アーノルド・シュワルツェネッガー
・バルタン星人
・ＰＳⅢが高くて買えなかった人の霊

・からくちラーメン

症例6
・ボスの紹介と魔法の必殺技の紹介
・画面から敵が出てきて男・女・じじいが追いかける
・二人で車に乗って行く
・誰かの肩に乗ってガッツポーズ

K…・・いい度胸だ。

L…あと、答えは合ってるのに、応募券を貼り忘れたせいで無効になってしまった人が結構いたぞ。中には発売2日後の消印の人もいて、すごくもったいない。

K…おろかなやつよのー。

L…ところで、早解きコンテストに対してこんな意見もきてるぞ。

・今度はゆっくり楽しみたい。
・急いでクリアしたから楽しさ半減。
・感動がうすっぺらくなってしまう。
・本来のゲームの目的を失っている。

メーカーが早く解けというのはおかしい。
・早解きなんて考えたのは誰だ！

K…確かにこの人たちの言ってることももっともだよなー。でもさー、こういう人たちは早解きしないでゆっくりやればいいと思うんだけど。

L…そう言っちゃあ身もふたもないよ。ゆっくりやりたいとは思っても何かもらえるとなればやっぱりやっちゃうもんじゃないかな。

K…なるほどねー。

L…一人だけだけど賛成してる人もいるぞ。

・ファンにとっては大変喜ばしいイベントだ。

K…ま、人それぞれだね。

・地方に住んでいる人が、損をするのでは？

L…こう考えている人も結構いるんじゃないかな。でもこれは大丈夫。ちゃんと消印でみてるから。

・セガの社員だけで百人に達して打ち切られたというウワサは本当？

K…なんでこいつ知ってんだ？

L…おいおい。本気にしたらどーすんだ。実際はそんなことないから御安心を。

K…そうそう、わざわざそんなことしなくったって欲しければ倉庫からかっぱらってくるって。

L…おまえそーゆーことしてるのか？

K…ひみちゅ！

L…ではそろそろゲームの内容に関しての感想や意見を紹介していくとしよう。まずは良かったという人から。

・I・IIをやってないので、理解できるか心配だったが、やればやるほど面白く、完結したときは涙が出るほど感動した。
・グラフィックもサウンドも物語も今までのRPGの中で最高の仕上がり。
・やっぱりPSシリーズは面白い。特にIIIは秀逸だ。不満なところはほとんどない◎なでき。
・IとIIとのかかわりもあったし、シリーズをしめくくるにはもってこい。ここまできたらアニメ化するしかない。

K…べたぼめだね。

L…あまいな。きわめつけはこれだ。

・このゲームは面白すぎます。雑誌の評価はよくないけど、誰がなんと言おうと最高のできです。

K…ここまでほめる！

L…しかしほめている人ばかりじゃないぞ。

・はっきり言って面白くない。グラフィックはさすがメガドライブと思ったが、ストーリーがいまひとつ。
・もっとSEGAらしい、メガドライブらしいRPGを見たかった。3作中一番地味。
・いま一つ満足できなかった。全体のストーリーはPSらしいが、中のエピソードに魅力がない。
・ストーリーが一本調子でとんとん進みイベントや謎が少なすぎる。もっと、しっかりしたものを期待していた。
・キャラの移動速度や画面の切り換え等が遅いために、ゲームが台無しになっている。こういう所がしっかりしていないと、ストーリーを楽しむ余裕がなくなってしまう。
・PSシリーズ唯一の駄作。ストーリー的にもネタが尽きたという感じだし、戦闘もI以下。もうPSシリーズを名前で売らないでほしい。

K…うーん、きびしい意見だなー。

L…でも、頭ごなしにけなしてる人はほとんどいなかったんだよね。

K…なんかもらおうと思って送ってくるはがきにひどいこと書くやつはあんまりいねーわな。

L…ひどいと言えば、戦闘シーンに関する不満はかなり多かったぞ。

・戦闘画面がよくない。一部のモンスターは平らに見える。
・背景のラインスクロールが、すごくイヤ。目が痛くなる。
・戦闘シーンがものたりない。敵のデザインはSEGAらしくてよかったのにもっとハデに動いてほしかった。
・戦闘シーンはIIの方が良かった。あれでは戦っているという気がしない。
・戦闘の時、誰がダメージを受けたかわかりにくいので、IIの時のようにキャラを表示してほしかった。
・回復系以外のテクニックがほとんど使い物にならない。

・レイアウトがよくないのでわかりにくいし、敵の動きも貧弱。
・モンスターがバタくさく、アクが強すぎる。特に、「顔面ドアップ」と「筋肉ムキムキ」は夢に見そう。
・最後のボスが弱すぎる。

L…残念だけど、「戦闘シーンがよかった」と書いてくれた人は一人もいなかった。

K…敵のアニメーションがIやIIにくらべて寂しいという意見が多かったよね。そこに期待してた人も多いと思うから。

L…次は、今回最大のウリだった、「マルチシナリオ・マルチエンディング」について。これも賛否両論来てるぞ。

賛成派

・4回クリアーしたら楽しさ倍増。
・結婚したあとの子孫によるマルチエンディングというつくりはなかなか面白かった。
・各シナリオの微妙な違いが楽しめた。
・跡継ぎの顔と名前を楽しみについついのめりこんでしまった。
・今までのマルチエンディングゲームの中では一番すばらしかった。

反対派

・エンディングの感動が4分の1になってしまった。
・余韻が残らない。
・3世代目が4つともほとんど同じだったので残念だった。
・内容が全体的に薄くなってしまった。1本のシナリオを充実させて欲しかった。
・同じマップを4回も歩き回るはめになるとは思わなかった。フィールドやダンジョンを、もっと工夫してほしかった。

L…こんなところだ。

K…3世代目がほとんど同じという意見が多かったみたいだけど、これは○○グッズを集めて最後の敵を倒さなくてはならない以上、しょうがないんじゃないかな。

L…そうは言っても、せっかくのマルチシナリオなんだから、もっといろいろな展開を楽しみたいというのも人情だと思う。

K…ところで、サウンドはどうかな?

L…なかなか評判はいいみたいだよ。良かったって書いてくれた人が結構いたし、BGMテストモードはないのかっていう質問も何通か来てるし・・・。

K…やっぱり。実は俺もすごく気に入ってるんだ。メガドライブの性能をばっちり生かしてるって感じだし。

L…CDほしいって人もいっぱいいたよ。ハガキ一面に「CDくれCDくれCDくれ」ばっかり書いてたのなんか、壮絶だったなあ。

K…CDって抽選でプレゼントするだけで、発売はしないんだろ? 欲しい人は結構いると思うんだけどなー。

L…最後に、ちょっとした感想の中から、面白いものを選んでみたぞ。

・ライルの末路は結構泣かせるものがある。

K…泣けば?

L…うるうるうる。

・ひどいよー、ランちゃんばっかいぢめてー！どうやったって死んぢゃうんだもん、ひどいわ！

K…いやいや、どうやっても死ぬのはリナだと思うな。

L…死んだまま生き返らせずに、旅を続けてた人、ザンゲしなさい。

K…そんなこと言って、先頭にして弾よけに使ってたのは誰だ？

・ダンってなんとなくシブイ。ルーンもかっこいい。キャラではルイセが一番かわいい。

L…ダンって影うすくない？

K…そんなやついたっけ？

L…おい。

・なぜ主人公の名前は最後に絶対「ン」がつくのだろうか？

K…しりとりにはつかえねーな。

・美しい女の人がいっぱいでてきて楽しかったです。（32歳主婦）

L…主婦からのハガキも結構多かったんだよね。

K…みんなホメてくれてたぞ。

女すとーりぃ上ではいはばネイの役割なわけですが

さいご。すとーりぃがほしかったミュー

・シーレン　合体変形する万能ロボ。ロボット隠者。世捨てロボ。一体誰がつくったのか？男なのか女なのか？等、興味はつきない。

ミュー　まるでネイのアンドロイド版。なぜ女性型なのか？なんに使用されていたのか？等、興味はつきない。

L…すけべ。

・オハリオとアイナとは、何者なんですか？

K…オラキオとライアの先祖だそーだ。

・最後はしっそなエンディングで・・ENDは大きく書いてほしかったね。

K…シックに統一したかったそーだ。

・PSⅣ、一〇〇〇年待っても買うからね。

K…泣かせてくれるなあ。

L…うるうるうる。

L…しめくくりは感想の全文一挙掲載だ！

ファンタシースターIII感想のお便りコーナー

ハローフレンズ　セガ様、感想です。

くっそー、ついに期待していた「ネイ」ちゃんは生き返らんかった…。このファンタシースターのシリーズで、「ネイ」ちゃんは我々男のお姫様なのだぞ…そーだよっ！　マルチエンディングで全部一通りやっちゃうと、ほとんど印象に残ってる女の子がいないではないか…あんなに何人とも結婚したっつーのに…一番活躍なさったのはライア様だろーな…でもメインキャラで一番活躍したのはシーレンとミューちゃんだな…どーせならアンドロイドのミューちゃんとも結婚…なんて場面があったってよかったんじゃないの？　この子が一番今回の中では思い入れがあった…それは当然だろーな、全部の組み合わせにこの二人は入ってたんだもんな…。

しかし…しかし…だ。このマルチエンディングの作り方には大反対申し上げ候。なぜなら、ロールプレイのよーに大変時間のかかるゲームでこれをやるのは精神的に悪いですね。結婚の場面で一方を選んでゲームを進めるともう一方の方はどーなるのか？　とゆーことばかり気になって、今のゲームに集中できなかった…おまけにセーブ箇所が2箇所しかないから、全部の組み合わせの分岐ごとを取っておけなかった…。同じ所を何度もやらなくちゃ全部のエンディングは見られないし…。ライアの神殿なんかもうイヤってほど行ったし…最後の敵にたどりつく迷路の道順なんておぼえてしまったほどです…。

それにもってきて、敵の出現率は高いし、はっきり言って私はゲームをやっている最中は「セガのゲームは二度と買わない」「セガのゲームはくそゲーどころかゴミクズゲームの極限値」などと怒鳴ること一〇〇〇回…

もう二度とマルチエンディングのゲームは作らないで下さい…もし作っても、もー買わないっ…。これはファンタシースターシリーズの汚点になってしまったとゆー気がしてならない…。きっと評判悪いと思いますよっ。

それにテクニックも悪い。バランスやタイムなんて面倒で使えなかったし、役に立ったのはレスト系のスターフォース、ムーンフォース、シーフォースだけですよ…まったく、やんなっちゃうなあ…

音楽も悪い。結婚式の時の曲しか、印象に残ってない。

ラストも悪い…ファンタシースターIIの時のラストはなんか胸に残るものがあった。地球人の中にたったあれだけで乗り込んで、彼らのその後は…？とゆーのが本当に胸を打った…。このエンディング以上に素晴らしかったのは…とゆーより悲しかったのは、「ネイ」の死だった…。私にとってファンタシースターIIは「ネイ」ちゃんの死んだ所がENDです…。それくらいIIは見せ場の作り方がうまかった…これと比べるとあまりにもIIIは劣る。まるで、かたやストーリー作りのプロ、かたやできの悪い同人誌のよーな作りになっている。本当に同じ会社が出してるとは思えない…メンバーが違うんでしょーか？とにかく今回はひどい。でも今回だけは目をつぶります。

次回にきっとあるであろうファンタシースターIVに夢と期待をもってるんだな…。なんだか、今回こんなにひどかったのにそれでもIVに期待する気持ちが心の中にある…それは、

それだけIIが良かったからなのでしょーね…
うんうん…
だから今回は目をつぶるんです…この次が悪かったら…その時はセガとゆー会社がコンピューターゲームの業界から消え去る時ですね…。たゆまぬ努力を失ってお金もうけにばかり先走ると、良いものが作れなくなっていくんだな…。厳しい目と厳しい意見にさらされながら努力する姿はさながらプロのマンガ家のよーでもある…これに屈せずがんばる…それがプロとゆーもんです…かわいそかわいそ…チチチ！　IVを待ってます…。必ず買います！　精進せいよ…

乱筆にて　では…

……………

前作ではパルマまでふっ飛ばし、とても3作目を作るのは難しい状態にしていたがこういうふうに来るとは思わなかった。シナリオも前作より数段よい出来になっている。しかし、前作とのつながりがわかりにくく、売りのマルチシナリオというのも、3代目のキャラのシナリオ4つのイベントが全く同じというのは考えさせるものがあった。また、ほとんどファンタシースター独特の雰囲気がなくなっているのが非常に残念だった。またマルチエンディングにしたため前作よりさらに続編が作りにくくなっている（たぶんIVは出来ないだろう）。でも面白かったので80点ぐらいのできだと思う。

……………

マルチシナリオは良かったと思う。シーレンもかっこよかったし、ダンジョンもきれいだった。主人公も人それぞれ性質が違って良かった（フインとルインはちょっと同じ）。あとルナが2種類いて良かった。ライアはややこしい。ミューンとサイレンとルラキルはかわいそうだった。ルーンは強い。ライルも強い。とても楽しかった。これからもがんばってください。

L…みんな、貴重な意見をありがとう。IVを作るかどうかはまだわからないけど、その時には必ず参考にさせてもらうからね。
K…じゃ、また次号で。

史上最大のひま男

俺の名はライル・ラ・ミラー
この洞窟で、ケインが
来るのを待っている

ざわざわ
オッ
やっと
来たな

ピューン
イ・・
イグザオカリナ！

今日もまた
暗い洞窟の中で
待ち惚けを
食らった
ライルであった
はやく
こいよなぁ
エサ用

花嫁選択の自由

お疲れ様でした
ごゆっくり
御休みください

どうもありがとう
ございました

お大事に

思い出を
ありがとう…
ケインは
おムコに
いきます
しくしく
何
泣いてンのよ

魔空空間転生その1

P・SⅡの世界で
テレポートの技術が
発達したおかげで
時を越えた
ユーシス達・・・

やったぞ

しゅっ

2000年以上も
ぶっとんだらしい
しかも

巨大な宇宙船の
なからしい

おっ
村があるぞ

うおーっ

歴史の
語りべの
話を聞いて
くだされ・・

ぞろぞろ
ぞろぞろ・・・

きくがよい
われらは
パルマの
末裔

破壊された
ぶち壊れた
パルマの
失われた
パルマの
住民・・

助から
なかった
パルマ・・

どあああああっ

魔空空間転生その2

P・SⅠの世界で
テレポートの技術が
発達したおかげで
時を越えた
アリサ達・・・

やったわ

しゅっ

なに
またぁ?
ダークちゃんが?

ちっ
しゃーねえ
なぁー

ふぅ

さて
アリサ

ピクピク

どちらと
結婚を
しますか

リンゴーン♪ リンゴーン♪

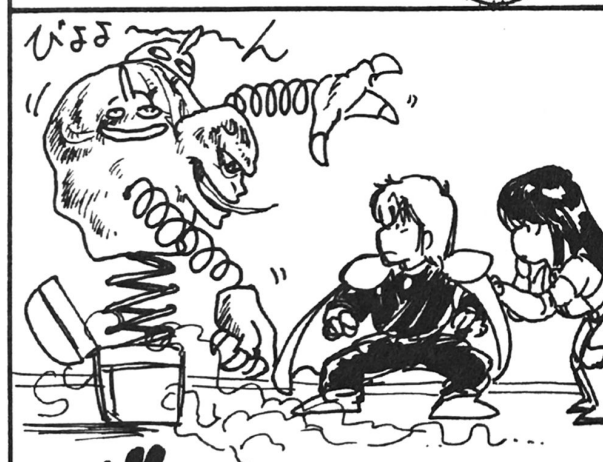
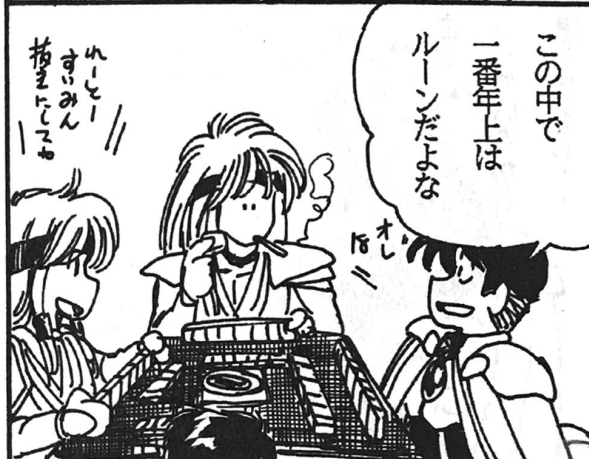
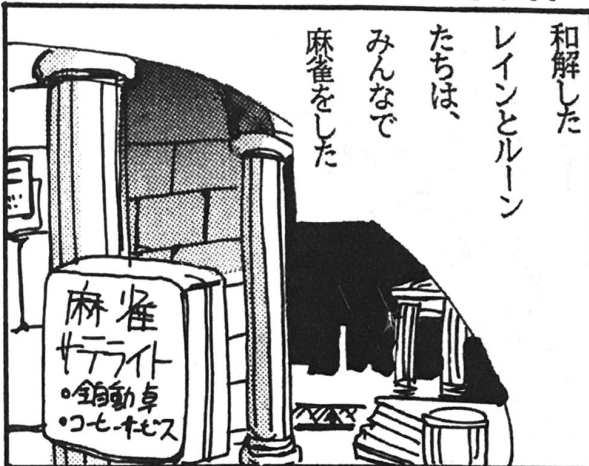
なんじゃい
こりぁ

PS評判記 暴れん坊機械　こなんものいらない

リナって
すごくけなげで
可愛いと思う

攻撃力もないし
HPも低くて
すぐ
戦う意志を
失くすけど
リナもー帰る～
ほらほらムーンフォースかけてあげるから!

自分の許婚者(いいなずけ)と
知りながら
ケインをマーリナの
もとへ
送り出すなんて
なんてけなげな
女の子でしょう
あの人を助けてあげて

あなたは
そんな彼女を
知らないでしょう
けっ
使えねぇなぁ
この女!
リナはたたかえなくなった!!
どげん
どげん

シーレン・タイプ386
彼女の存在は
戦闘のみにある
ザッ
ピッ
ENEMY_

ガガガガガガ

ひくっ
ひくっ

ふふふ

哀愁・悲しみの三十路

和解したレインとルーンたちは、みんなで麻雀をした

麻雀 サテライト
・全自動卓
・コーヒーサービス

この中で一番年上はルーンだよな

オレ

やーい オジサン

チッ、俺二十四だもんなじじいだぜ!

ロン

ピシ

・・・ソレ ロンなんだが

35才のオジサン

どこまでも影の薄いダンであった

三代目最後の抗争

ギギーッ!

おおっ

ダンジョンの奥の宝箱を開けると・・・

それは ダーク・ファルスだった

びよよ〜〜ん

主人公はこの後怒りのあまりメギドを発動させてしまうのだった

ドカッ バキッ ぐしゃっ

復讐劇!!花婿選択の自由

さあ！リナとマーリナとどちらを選ぶ

マーリナ 一緒にリークに帰ろう・・

ごめんなさい

やーい ふられてやんの～!!

ザザーっ

まさに大ドンデン返しであった

ケインの いちぞくは ちからつきてしまった…

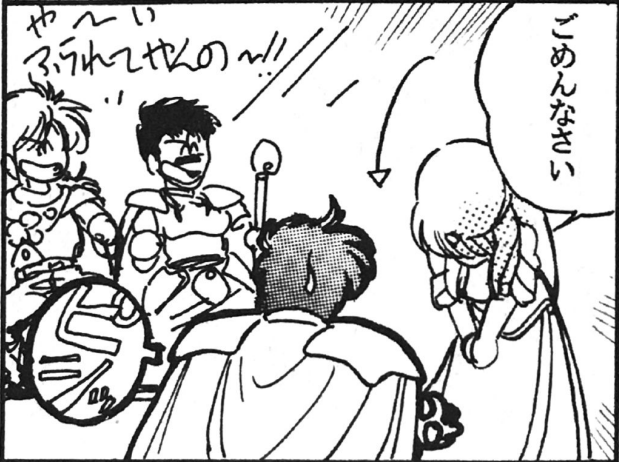
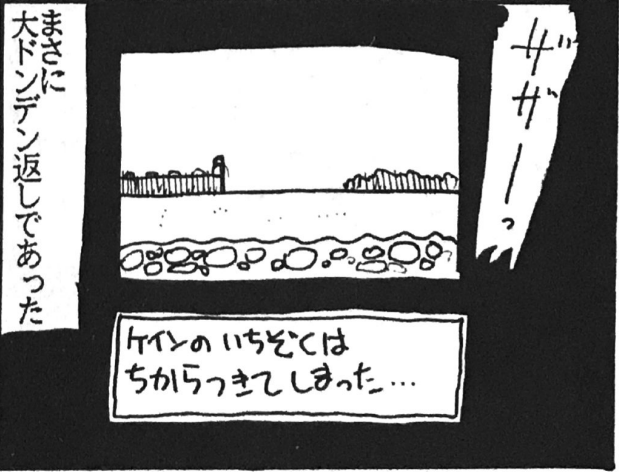
謎の妖艶アンドロイド

もう逃げるのはイヤっ！

一緒に連れてって！

限りなく人間に近い容姿・・・

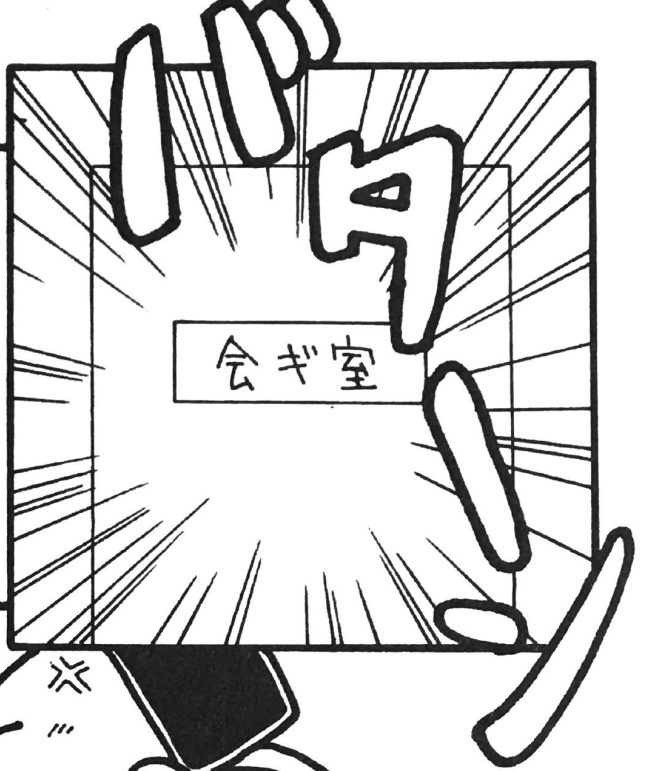
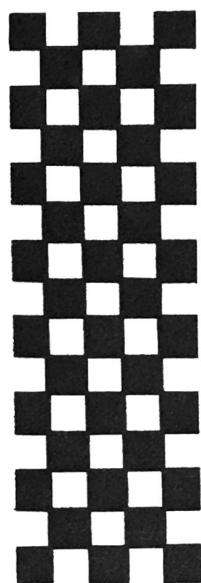
血が通っているかと思わせる肌・・

オラキオはいったい・・・何に使っていたんだろう

テリヤキ氏のG.G日記
まもなく発売のGGです
みんなもう雑誌なんかで
知っている人も多いと思う
GGの話
聞かせてー
俺　これから
ミーティング
なんだけど
作・GEN
どうだろう?
だあーー
そこをなんとか…
期待してくれてる人
とりあえず　やって
みたいなって人
だあ
えーん
えーん
おしえてよお
ぜえ
ぜえ

バターン
会ギ室
会ギ室
カベ
しくしくしくしく
もうちょっと
まってて ね
えっ 期待して
ないって？
でもね そんな人にも
ぜったい おすすめ
ざわざわざわ…
㊙→開発内
GGってすごいんだから！
から!!
かし…
かし
かしかし

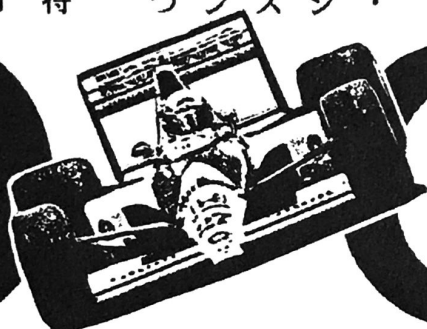
…という事で次号ではソフトのラインナップから
H.E.事業部・鎌田部長のコメント(?) etc. etc.
巻頭特集でおおくりします。 (GEN)

次号(きんぱくの)(vol.7)G.G.(ゲームギア)の逆襲/鎌田部長の登場をまて!

つづく…

ゲームセンターで大人気の『スーパーモナコGP』がメガドライブで登場します。超リアルなグラフィック、ド迫力のサウンド、ベリー細かいゲーム設定などスタッフの気合いをビンビン感じます。

このゲームはスーパーモナコGPモード・全コースを走破するワールドチャンピオンシップモード・練習走行のできるプラクティスモード・サウンドが聞けたり、自由にボタンの設定が変えられるオプションモードの4つで楽しめます。

マシンもエンジン、車体、ドライバーの特徴など実に細かく設定でき（ゲームセンター版にはない！）それだけリアルに実際のF1のレースを体験できる訳です。エンジン設定などはスゴイ！各トランスミッションでエンジンの回転数による出力特性（馬力）まであるのだ。今までのドライブゲームの中ではすばらしく出来の良いソフトであることは間違いないと思います。

CO GP

PM3時00分。さーて、そろそろプログラマーのHAMAさんにインタビューでもしようかな？まずは電話でっと…。

TEL〇〇△△

『トゥルルーーーン』

『はい第1研究開発部ソフト開発課です。』

『HAMAさんをお願いします。』

『少しお待ち下さい。』

保留

『もしもしHAMAは午後から出社予定ですが、まだ来ておりません…。』

『…………』

あ！私はここでそういえばHAMAさんがツワモノであることを思いだした。

『また電話しまーす。ガチャ』

ツワモノとは普通のスタッフと少し違い、仕事の時間帯が夜にシフトしている人のことです。で、明日はスペック編集ミーティングなのに何も記事を書いてないし、HAMAさんもいないし困ったなあ。と思っていたら噂の『着替えならセブン〇〇ブンに売ってるよ。』事件のSI－EXTRAくんが、『HAMAさんは一度会社に来たらずーっといるから平気だよ。』という慰めもあり、次の日やっとインタビューにこぎつけました。

J…それではHAMAさん、開発にかかわる面白いエピソードでも有りましたら教えて下さい。

H…俺さあ今やっと3時になったから寝ようと思ってたんだよねぇ。

J…え！昨日は徹夜ですか？

H…そうなんだあ、もう眠くてぇ。後完成まで3割は仕事が残っているんだ。

そこへインタビューを聞きつけてSI－EXTRAくんが登場！

S…あ！HAMAさんではないですか。どーも。HAMAさんのエピソードには面白

いのがありますよ、ぜひスペックに載せてください。

J…分かりました。

S…先日HAMAさんは疲れていて何日も朝会社に来れない日が続いたのでとうとう「のらくろの目覚し時計」を買ったんですよ。でもその後も一向に朝起きてこないんです。でそんなある日、HAMAさんの女友達の家に誰かが電話したところ電話の向こうで「のらくろ」が『起きろ』と言っていた。という噂がありますよ。

H…嘘だ！

J…（仕事より女か、それはオレも同じ…）

♀ ♀ ♀

「のらくろの目覚し時計」のお話をスペックを読んでいるみんなにも分かる様に要約すると、HAMAさんはちゃんと会社に行く為に目覚し時計を買ったのに、好きな女の子?と仲良くなりたい為に、プレゼントとして使ってまったんだねぇ。フム フム。

♀ ♀ ♀

SUPER MONA

S…HAMAさんの話なら他にもあるよ。会社には来なくても蒲田の飲み屋にはよくいるとか…ペラペラ

J…（Sは自分のことを棚に上げている。）

H…それなら俺も言っちゃうよ。スーパーモナコGP企画のKITAの話なんだけど。

J…ど ど ど どうぞ。

H…この前の事で、一緒にサンデーズ○ンに食事に行ったんだ。そこで席に着いてみるとなんとスプーンが汚れていたんだ。ちょっと頭にきてKITAはミスターマリックの様にクニャっとやったんだよ。サンデーズ○ンのみなさん！超能力者はKITAです。こんなもんで私は寝ます…。

J…（Sに反撃できないHAMAさんは弱みを握られているに違いない。）

あ！ちょっと最後にスーパーモナコGPについてひとこと…。

H…では…一番苦労したのはトンネルのシーンで開発に4ヶ月かかったんだ。まあ見て下さい。あと私は最近心臓の具合いが悪い。で6月は1ヶ月間程、鬼怒川に湯治に行きます。

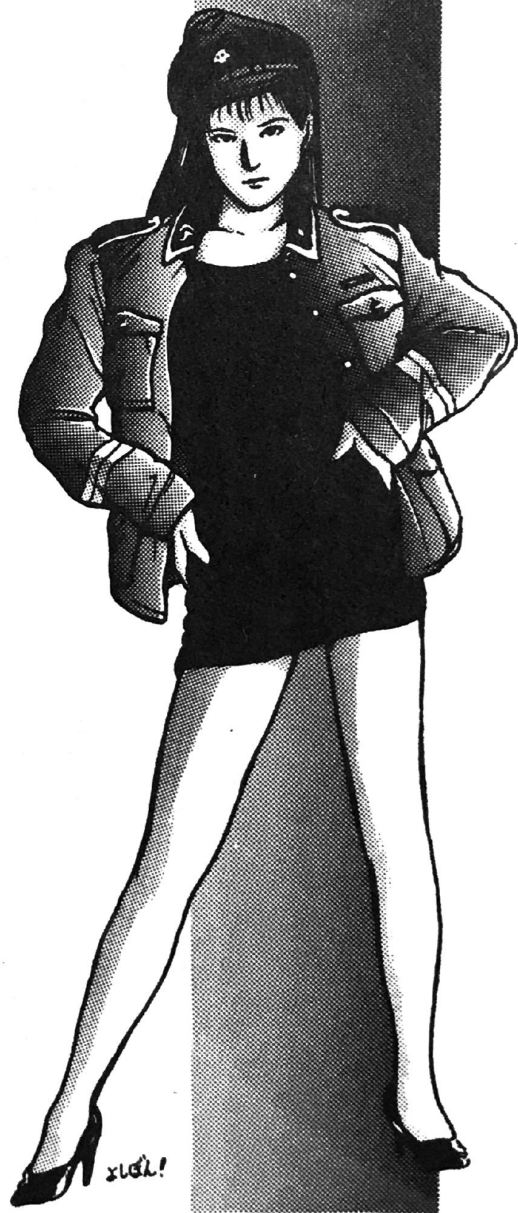
J…そうですか。お大事に。あっありがとうございました。＆ おやすみなさい。

S…Jよう。それじゃあのナオンのいる店に飲みにでも行こうぜ！

かくして無事に大変実のあるインタビューは終わり、平和な研究開発部が戻ってきました。

おわり

（JUN IZY）

Super 大戦略 Ⅱ

ベルリンの壁が崩壊し、米ソの軍縮が進む現在、セガから神をも恐れぬふとどきソフト『スーパー大戦略Ⅱ（仮題）』（以下、Ⅱ）が出るぞ！

前回の『スーパー大戦略』（以下、Ⅰ）やパソコン版は、「現代大戦略」（現代兵器が出てくるシミュレーションってことだ。）だったけど、今回のⅡは、MDユーザーだけが楽しめる、第二次世界大戦中のヨーロッパが舞台になった「近代大戦略（？）」だ！

第二次大戦では連合軍が勝ったのはキミも知ってるよね？だけど、このゲームは歴史の事実をヒン曲げて、キミがドイツ軍を勝利に導くのが目的なんだ。歴史の勉強をマジメにやったオリコウさんは、ちょっと有利かな？

だからシナリオは今はやりのキャンペーン版だ。現在プレイしているマップの結果が次のマップに影響を与えるんだ。

さらに、プレイしてゲームの展開が変わってくるのはマップだけじゃないぞ。兵器ユニットもゲームが進むにつれて改良されたり、新しく開発されたりするんだ。

と、ここまで読んだシミュレーション・オタクじゃないキミ。「なんだ、Ⅱってのは超マニアゲームかァ。」と思うのは気が早いぞ。企画担当の借金王クンの弁によれば、「今回一番気をつけている事は、初心者ユーザーに対する難易度。これに尽きる！」とゆーくらいビギナーなキミでも遊べるフレンドリーなゲームになってるんだ。

と、ここまで読んだシミュレーション・オタクのキミ。「なんだ、Ⅱってのは、歯ごたえ無そうなゲームだなァ。」と思うのも気が早いぞ。確かにゲーム自体は初心者ユーザーでもとっつき易いゲームにはなってるけど、マップが進むにつれて（「ノルマンディ上陸作戦」みたいに史実上では連合軍側が勝ったマップなんかは特に）マニアのキミも堪能できるよーになってるんだ。

つまり、初心者にシミュレーションのおもしろさを教え、マニアのユーザーも含めて多くのユーザーを徹夜地獄にハマリ込ませる悪魔のゲームだ？

これだけのゲームを作るんだからスタッフの苦労も並大抵じゃないんだ。

IIでは、兵器ユニットの数がIの時の二倍近くの二百数十ユニットも出るんだけど、このユニットだって総数八百ちょっとの兵器からピックアップしてくるんで、データ整理だけでも大変なんだ。だから今回は、『戦車マガジン』とゆー強力な助っ人がいるぞ。

『戦車マガジン』ってゆーのは、そのスジでは有名な戦車オタクの本だ（そーだ。実はボクも今回初めて知った雑誌だったりする。『戦車マガジン』の編集さん、ものすごい書き方してゴメンナサイ…。）。平たく言っちゃうと『NAVI』とか『カー・グラ』みたいな「戦車の」カー雑誌だと思ってもらえばイイかな。（実際、戦車の試乗レポートとか「六一式戦車はどうやって作ったか」なんて記事が載ってるらしい。）この『戦車マガジン』が兵器のデータの調査を手伝ってくれるから、リアルな戦闘がシミュレートされる。

リアルな戦闘と言えば前回好評だった戦闘シーンもパワーアップしているぞ。

今回は斜め上から見た奥行きのある画面で、戦車や飛行機や戦艦が白熱したバトルを繰り広げる！

企画とプログラムは、前回と全く同じスタッフなんだけど、デザインスタッフは、前回のスタッフに更に強力なメンバーを加えて徹夜も辞さない作業に取り組んでくれている。SPEC誌上で画面写真が見せられないのが、これほど残念に思えたことはないくらいだ。

と、ここまで読んで期待したビギナー&マニアのキミ・とても残念な話があるんだ。IIの発売はナント今年の年末だってこと…。ウ〜・まるで『バック・トゥ・ザ・フューチャー パート2』を見た直後みたいな気分になっちゃったかな？

まぁ、先は長いんで、これからも続報を伝えて行けると思うから今のところは、これでガマンしてね！

では、では！（UFOぞう）

million kg) since 1985, but the portion used in food products

dies to support its case.
In a previous trial, a judge

four to six months
A hefty verdic

ストライダー飛竜

じゃーん！私、ゲーマーみきは、今からストライダー飛竜の開発現場を覗いてみたいと思います。

そーっとそーーーっと・・・。

おおっ!! 飛竜が動いてるぞー！

さっそく、出来てるところまでプレイさせてもらおう。

ーシャッキーン。ー

んんん、デモもアーケードそのままだね。

プッシュ・スタート・ボターン。

ーハッ、ハーッ！ー

おーっ、飛竜が喋るー。

ジャーンプ。ほらほら、サイファーで斬り裂いちゃうよ。アイテムだって取っちゃうよ。

えへへ、中ボスだぁ。ガシガシ斬っちゃうよ。

ーひぼぼぼぼぼーん。ー

わーい、同じだー

んむむむむ・・・。こ・・・、これは本当にスゴイ！

へへ、みんな、うらやましーでしょ？（TOYショーで見た人には分かると思うけど）このままじゃ何にも分からないから、開発スタッフに話を聞いてみよう。

忙しい中ごめんなさい。どうですかー、調子は？

PALKO（企画担当。以下P）「がんばってます。」

山一（プログラマー。以下山）『いそがしいです。』

今回の移植の方針はどのようなものでしょー？

P「完全移植ですね。（キッパリ！）」

うーんっ！うれしいお言葉

カプコンさんのゲームがメガドライブに移植されるのはこれで3本目だけど、前の「フォゴットンワールズ」や「大魔界村」は意識してる？

P「多少はしました。今回は飛竜をできるだけ完全に近い形で移植することの方に集中してますから、そういう点で見習うことはありますね。」

当然、スタッフはみんなアーケード版はクリアできるよね。

P「できます。みんな出来るんじゃないかな？」

山『100円でできます。』

わたしゃー出来ないぞ。

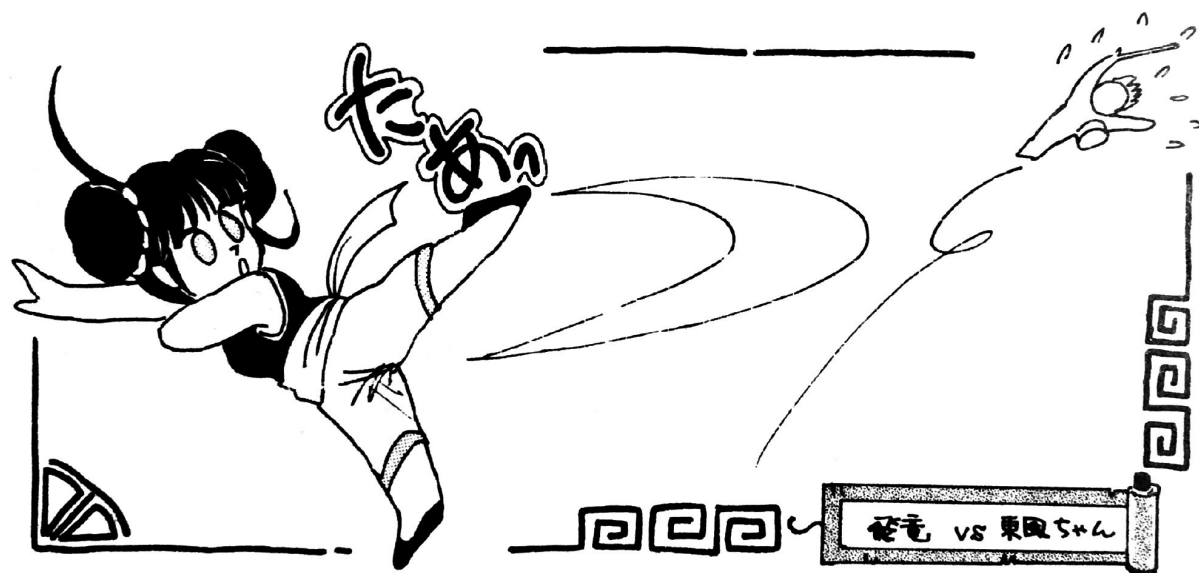
ちなみに、ゲームに出て来るキャラクターで好きなキャラクターは誰なんでしょー？

suppliers such as Malaysia would likewise be minor.
It was the first time building activity has shown such

ucts in the last year but that only 550 million pounds (250 million kg), or 4 percent, were tropical oils.

said Mary Beth Lan
woman for the stat
ture department in

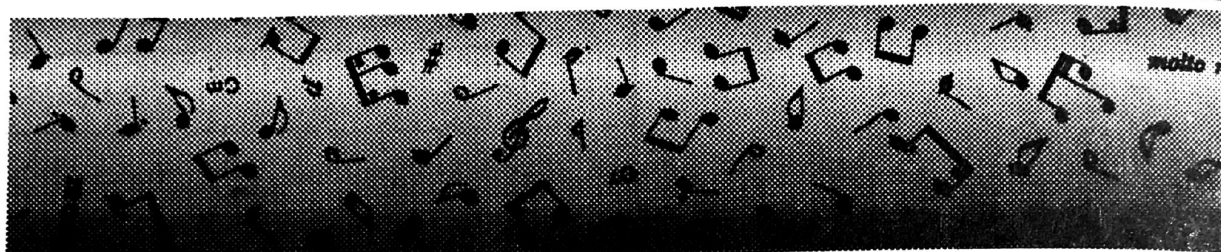
P「私はプレイヤーに惚れないと仕事ができないので、飛竜が一番好きです。」
んーっ！かっこいいね。
山『僕はラスカル。』
かわいいですねー。

あの、もともと40メガもあるゲームを移植しようっていうんだから、大変でしょ？すでにもう、苦労が始まってるんでしょ？
P「やはり容量の問題が一番ですね。サウンドもですけど、絵の問題が大きいですね・・・。でも、クオリティは落としたくないんで、スタッフ一同苦労してます。」
うーん、そうなるよね。ジレンマジレンマ。見た目も大切だけど、内容はもっと大切。遊び心地を大事にしなくちゃね。
P「そうですね。あとは、操作性をできるだけ近づけたいっていうのはあります。」
で、進み具合いはいかがなものでしょう？
P「ぴーーーーーー!!」
うう、いきなり・・・。

それじゃあ、ここを見て欲しいっていう、制作スタッフからのアピールをどうぞ。
山『移植度は自信あるから、見て欲しいな。』
P「あと、できるだけ、大きいモニターで見て下さい。」
山『栄養剤の差入れを！』
P「みなさん、TOYショーバージョンは見てくれましたか？2ステージ以降はもっとすごいですよ。楽しみに待っていて下さい。」
開発が順調に進むように、お星様にお祈りしながらその日を待とうね！

（ゲーマーみき）

忍法の修行に励む若者のもとには、忠実なる一頭の忍犬がいた。
一方、都市の中心では、テロ集団が暴挙のかぎりをつくし、あろうことか街のいたる所に時限爆弾を仕掛けはじめたのであった。
若き忍者とその相棒の忍犬は、仕掛けられたすべての爆弾を回収するとともに、テロ集団をあやつる悪の組織を壊滅するため、果敢にも行動を開始した。

ザ・スーパー忍に続いての忍者アクション第二弾、シャドウダンサー接近！
アーケードからの移植ということだけど、メガドラ版のシャドウダンサーはさらにパワーアップして面白くなってるぞ。アーケードの迫力はそのままに、とびっきりの新しいアイデアが盛りだくさん。
マップはすべてオリジナルで、びっくりするようなしかけや、思わずみとれてしまう美しいシーンなどなど、夢中にさせるものばかりだ。
忍犬もパワーアップ。アーケードでは忍犬にもの足りなさを感じた人がいるかもしれないけど、今度は期待どおり、それ以上の働きをしてくれるぞ。電光石化のごとく敵に飛びかかっていく姿には、いわゆるひとつの感動を覚えてしまうことだろう。もうポチなどとは呼べないぞ。
忍術も一つ増えて四種類。これもすべてオリジナルだ。
ここでちょこっとシーンの紹介を。
舞台はニューヨーク・マンハッタン。
街は敵の暴挙により廃虚と化している。道端には崩れ落ちたビルがガレキの山となって転がっている。ところどころにまだなんとか立っているビルも無惨にひび割れ、くすぶった炎は消える手段を知らない。
うーん、かっちょえーのー。
忍者もののゲームはいろいろあったけど、スタッフ一同、最高に面白いものをめざしてみんな頑張っているんだ。アーケードで燃えた人も、アーケードはいまいちだったという人も、みんな満足するのは間違い無し。これはもう買わない手はないぞ。
次号でもう少し詳しく取り上げるので、みんな楽しみに待っててくれ。
（BY　キャムラ）

GAME MUSIC

A・好きな曲アンケート結果

たっくさんのハガキをどうもありがとう。コメンテーターBOです。どのハガキとっても、イロイロと書いてあってトッテモ楽しめました。中には、涙腺を刺激するほどうれしいことを書いてくれているのもあって、ほんとに感謝。

さてさて、結果についてコメントするまえに一言。アンケートをとった時には、セガのゲームで好きな音楽、他社のもので好きな音楽、としか分けませんでした。そうしたら体感ものばっかりに票が集まってしまいました。これではオモシロクないので、ムリを承知で部門別にまとめましたので、あしからず。それから、集計期間が89年10月から90年3月までと長かったため、人によってはまだ手にしていないソフトもあったと思います。

☆　アーケードゲーム部門

順位	曲	ポイント
①	アウトラン	42Pts.
②	アフターバーナーII	32Pts.
③	スペースハリアー	29Pts.
④	パワードリフト	16Pts.
⑤	ターボアウトラン	15Pts.
⑤	カルテット	15Pts.
⑦	ギャラクシーフォースII	14Pts.
⑦	SDI	14Pts.
⑨	ファンタジーゾーン	11Pts.
⑩	スーパーハングオン	9Pts.

◇　大穴

◆　UFOキャッチャー
◆　バレット

■アーケード部門■

往年の体感ヒットゲームの　オンパレードといった感じですね。テトリスなんかはモットランクが良くても・・・とか思うけれど。

オウオウ、UFOキャッチャーとはお目が高い。

SEGAの音楽というと体感モノという印象が強いとは思いますがメダルものだってあるんです。個人的には、BINGOとか好きなんだけど。

（東京都　萩原秀浩）

☆ メガドライブ部門	
① ファンタシースターII	9Pts.
② スーパー大戦略	6Pts.
② スペースハリアーII	6Pts.
④ ヴァーミリオン	4Pts.
④ ソーサリアン	4Pts.
④ アレクの天空魔城	4Pts.

△ 次点

▲ サンダーフォースIIMD
▲ ザ・スーパー忍
▲ スーパーサンダーブレード
▲ ワールドカップサッカー

はうっ！（げんきー？）SPEC（SPEC'S）GM（GAME MUSIC）アンケートだすー

▶好きなSEGA'S GM：たくさんある．．けどやはり、ハリアーのテーマだ。（なつかしー!!）ゲーセンで感動したもんな――．．．すげー好きです。本当。ゲームもいーし。

▶他社のGM：イースIIオープニング！かっちょええ。古代祐三さんはすごいね。Super忍のBGMもキテる！イースII移植してね、たらさー！

▶その他の音：グラディウスの自機やられ音。キンチョーが最高に高まってる時、いきなりあのズギュンズギュン．．．まったくキモチイーったらありゃしないぜ！（少しあぶない。）

さて．．今日は12月2日。"The Super忍の発売日"。買ったぜよ。ウルトラおもろい。4-2どまり。ありゃサギだ。しかし、セガさん、MDはこんなスゴイ事できるじゃないですか！まいったぜ　はは―だ。はっきり言って、MD初期のソフトとは月とスッポンだあね。このくらいのソフトを出しつづければゼッタイにユーザーはふえる。500万台なんかあっとゆーまだぎゃー。これからは最低このレベルを維持してね。そーすれば安心してソフト買えるってもんだ！おうっ！

P.S. オープニングデモは最高！
P.S.II テトリスまだぁ？

これからも良いSOFTを創ってね！

BGM：らら．SuperSonic team
by KAMEKOME CLUB
SST BAND

「アンケート.4」　　1989.11.3.FRIDAY.

※ 2インチFDDが早くほしい!

Ⅰ 好きなSEGAのゲームミュージック.
- ビデオゲーム:「カルテット」の1面の曲.
- マークIII:「星をさがして」のエンディングの曲.(PSG.FM.両方とも)

Ⅱ 好きな他社のゲームミュージック.
- ナムコ.ビデオゲーム:「メルヘンメイズ」&「トイポップ」
- コナミ.ファミコンディスク:「エスパードリーム」のほぼ全曲.

Ⅲ その他 SE.音声合成.
- マークIII:「星をさがして」のミオの声
- 同じく「星をさがして」の『ハムハムゴックン』(……〃)
- メガドライブ:「スペースハリアーII」の『ゲットレディ!!』

Ⅳ 何の関係もないのですが久石譲作曲:「となりのトトロ」の『風の通り道』が私はむちゃくちゃ好きだったりする!!

(本当に何の関係もない…)

SEGAのゲームミュージックはほとんど好きです

© 徳間書店

(佐賀県 折居一洋)

■メガドライブ部門■

ファンタシースターIIがきましたか。ありがとうございます。ワールドカップサッカーが次点ではいっています。お耳がたかい。「ゴォール!」というサンプリング音の人気も高かったゾ。

スーパー忍の人気は高いのにランクがいかないというのは、発売時期のせいでしょう。

■マークIII、マスターシステム部門■

ファンタシースターをこんなに愛してくれるなんて感激。メガドラより票がはいっているぞー。8ビットマシンもまだまだすてたものではありません。このたびGAME GEARもお目見えすることですし。

☆ マークIII/マスターシステム部門		
①	ファンタシースター	15Pts.
②	覇邪の封印	7Pts.
③	星を探して	4Pts.
④	ファンタジーゾーンII	3Pts.
④	スペースハリアー	3Pts.
④	阿修羅	3Pts.
④	イース	3Pts.

△ 次点

▲ アレスタ
▲ ロレッタの肖像
▲ ロード・オブ・ソード
▲ 青春スキャンダル
▲ ナスカ'88

他　ゲームメーカー	
ダライアス	15Pts.
ザ・ニンジャウォリアーズ	14Pts.
ドラゴンスピリット	12Pts.
ワルキューレの伝説	11Pts.
A－JAX	11Pts.
グラディウスII	9Pts.
サイバリオン	9Pts.
グラディウス	8Pts.
大魔界村	7Pts.
WEC　ル・マン24	6Pts.
メタルホーク	6Pts.
超絶倫人ベラボーマン	6Pts.
沙羅曼陀	5Pts.
ダライアスII	5Pts.
マッピー	4Pts.
ストライダー飛竜	4Pts.

メーカー　RANKING　BEST	
NAMCO	74 Pts.
KONAMI	68 Pts.
TAITO	64 Pts.

□まとめ□

ゲームミュージックのランキングをみていつも思うことがありまして。

まず、音楽がヨイといわれるゲームの大多数は評判がよい。逆に人気のないゲームの音楽はあまりヨイといわれない。ゲームはダメだけど音はイイと言われるものもいくつかはありますが。なにがいいたいかというと、音の善し悪しというのは、音楽ソノモノだけではなく、ゲームの評価も含まれているということ。この度合はゲームをやりこんだ人のほうが強いと思います。それから、ゲーム音楽を堪能している人というのは、スゴク細かい。音源をフルに使っているかまでチェックしてしまう。そういうところまでわかってしまうわけですね。

ユーミンとかサザンのフツーのファンが、レコーディング機材をチェックして音源の使い方云々、なんてことにはならないと思うんです。そのあたりが、CDとかのヒットチャートとズイブン違うと思うし、ムズカシイ所だと思います。誰かいないかなー、このゲームのサウンドは、どこがドノヨウニ良い、とか悪いとか詳しくコメントできるひと。手紙待っています。

——以上サウンド課のBOさんにコメントをいただいてお送りしました、SPEC版ゲームミュージックランキングでした。

ＢＯさん、アンケート集計をしてくれたＣＡＰＴＡＩＮ　ＥＬＦ君、ご苦労様。
アンケートにご協力下さった会員の皆さん、（中にはレポートにして送ってくれた人もいた）たいへん参考になりました。ずいぶん昔の曲なども書いてくれる人がいて、ゲーム歴の深さがうかがえました。ほんとうにありがとう。これからもよろしくね。
今回のアンケートに答えて下さった皆さんの中から、抽選で三十名の方にＳ．Ｓ．Ｔ．ＢＡＮＤのステッカーをお送りします。
また、今回掲載分のお手紙の差出人の方全てにも、同じものをお送りします。（ＧＥＮ）

SPEC4 アンケート
好きなSEGAのMUSIC
1, ペンゴ のメインBGM　たしかアレはポップコーン…
2, リブルラブル NAMCO のメインBGM
3, テトリス アーケード版　サルが出て来て『テケレンテンテンテン』というSE
ああ!! どれを買うべきか?
いよいよ年末商戦！ほしいゲームが多すぎてこまっちまう♪ ウーん どれにしようか?? そうだ!! TECNOのヘルツォークにしよう!
バイクのガス代
コンサート代
メシ代
ああ金がなひ♪
BY ぱぴろ

（大阪府　ぱぴろ）

おたより紹介

（前略）
僕が初めて古代裕三氏のサウンドを耳にしたのは、ＰＣ－８８０１版の「イース」が発売された日の事でした。
もう３年も前になりますが、オープニングテーマを聞いた瞬間の衝撃は、今でも鮮明に思い出すことができます。神秘的な旋律もさる事ながら、その素晴らしい音色には、耳を疑ったものです。「パソコンのＦＭ音源で、これほどの音がでるものなのか・・・」と。
それ以前のゲームのＢＧＭでも、気に入った曲はいくつかあったのですが（「ジーザス」等）、こと音色に関しては、「まあファミコンよりはマシかな?」という程度のものばかりでした。だから、「ＦＭ音源とか言ってもしょせんはこんなものか」とタカをくくっていたんです（ＹＡＭＡＨＡがキライだったせいもある）。
それが、「イース」のサウンドを聞いた瞬間、根底から覆されてしまいました。オープニングのみならず、フィールドの曲、中ボスの曲、神殿地下の曲・・・全てのＢＧＭが、旋律と音色との絶妙のハーモニーで構成されていて、聞く者を捉えて離しません。そして、エンディングでは、背筋が震えるほどの感動を与えてくれました。ゲーム自体が素晴らしかったせいもありますが、僕にとっては、それ以上に古代氏のサウンドから得た感銘が大きかったのです。
その後も、「ソーサリアン」「イース２」「ザ・スキーム」と、古代氏は新しい衝撃と感動を与え続けてくれました。でも、正直な所、「ザ・スーパー忍」のＢＧＭは、何かもの足りない気がします。ぜひ、もう一度ＭＤソフトのＢＧＭを古代氏に！

（東京都　川村一樹）

MUSIC GALAXY

S.S.T.BAND

たくさんのはがきをいつもありがとう。6月半ばの一週間程、サンフランシスコへいってまいりました。今回は仕事であります。

むこうはカラッと暑涼しいといいましょうか、日は照っているけれど風はツメタイ　といった具合です。ゴールデンゲート・ブリッジから見渡す湾の眺めは絶景です。こういうところにいると、できる音楽もさぞやちがいます。こっちに戻ってきたらイキナリ梅雨だったので、うじうじしてる今日このごろです。

さてさて、7／21発売のアルバムを聴いてくれたかな。カシオペアの野呂氏によるアレンジは皆さんをうならせたことと思います。

レコーディングは5／14から5／24まで、渋谷・jiveスタジオで行われました。

今回は、S.S.Tバンドのミッキー、IPPO、JIMITAにマイクを向けて、レコーディングの様子やらエピソードなどを聞いてみました。

―――　毎度のことなんだけれど、日程がかなりきつかったと思うけれど。

MIKEY（以下M）：　そうですね。今回は野呂さんがアレンジを担当してくれたので、そのあたりは前作にくらべて楽でした。

ただ、スタジオにはいってからがハンパじゃなかった。

―――ひとのアレンジだとやりにくいとか。

M：というより、スコアに細かい所まできっちり書き込んであるんです。しかもスタジオ入りしてから譜面が渡される。目の前には巨匠野呂氏がデンと座っていて、ちょっと弾いてみて、とか言われて、弾いては直されの繰り返し。ハンパなプレッシャーじゃなかったですね。

―――そのかいあって良いものができたと。

M：そうですね。毎日￥2000なりのユンケルを飲んで頑張りました。たいへん良い勉強になりました。

―――今回は、「Sword of Vermilion」と、「新たなる旅へ」のピアノをJIMITAが弾いていたりするよね。

M：わたしの思い付きです。

JIMITA（以下J）：突然、「やらない？」といわれて。最初、ソロだけということだったので話を受けたのですが、2曲ともほとんど弾くことになりまして。

―――出来栄えを聞けばうなずけます。野呂さんからはどんな指示があったのかな。

J：もっと単音で弾いた方がよい↓もっと音数を多くした方が良い、といったふうに絞り込んでゆく感じでした。

―――やっぱりたいへんだった。

J：そうですね。バーミリオンのソロは5、6回ほど録り直しました。
あとは2回ぐらいでOKがもらえました。バーミリオンのソロ部分とファンタシースターのエンディングの部分がムズカシかった。

―――"新たなる旅へ"は、IPPOの曲なわけだけれど、出来てきたのを聴いてどうだった？

IPPO（以下I）：アレンジでこうも変わるものかと思いました。こうなると全くの別ものですね。

―――野呂さんにはどんなふうにアレンジをお願いしたのかな。

I：バラード調にするということは決っていたので、後はテンポとか音色とか、エイトビートのリズムはやめてほしいとか・・・。簡単なことだけ注文してあとはおまかせしてしまいました。

別表にレコーディング日程をまとめてみ

S.S.T. BAND

ました。スタジオミュージシャンならいざしらず、結構シビアです。おっと、野呂さんのパーカッションというのがありますねえ。自宅からパーカッションセットを持ち込んで、野呂さん自ら演奏したとのこと。結構なノリノリだったようでとってもうれしいではありませんか。

それから、Ｓｐｒｉｎｔｅｒに入っているバイクの音は、Ｄｒｕｍのサンダーさんのバイクの音です。さすがにスタジオの中でエンジンを吹かすわけにはいかないので、スタジオの外までマイクをひっぱっていって録音しました。エンジンを吹かす係の人は、ミキサーのコントロールルームが見えないので、間に人が入ってブロックサインでスタートの合図とかを送って録ったという別の苦労もあったようです。

私達にとって、アルバム制作というのはすごくタイヘンなことです。レコーディングの日程自体がきつい以上に、走っているプロジェクトにアナを開けるわけにはいかない。けれど、非常に刺激的でヤメラレナイ。次のステップへの足がかりがイッパイ転がっている。自分より音にキビシイ人たちと一緒に音楽が創れる環境というのは、大事にしたいです。

いよいよCD ROMをやることになりましたが、そうなるともっともっと多くの人と一緒に創る機会が増えると思います。ＮＡＭＥ ＶＡＬＵＥがゆえシゴトをするのでなく、もっともっといい音を創ってゆくために、一緒の仕事をしてゆきたいとおもっています。

次回は、８／２５のライブのコトやら、マイケルプロジェクトのことやらを書いてみたいとおもいます。元気な夏休みを過ごしてください。

Ｂｙｅ！

（ＢＯ）

◎レコーディング日程◎

こんな日程でレコーディングをしました。

- 5/14 リズム＆ＢＡＳＳの生録音。
- 15 〃
- 16 新たなる旅へ（ファンタシースター）のＧＵＩＴＡＲ録り ｓｙｎｔｈダビング
- 17 Ａｉｒ Ｂａｔｔｌｅ（Ｇ−ＬＯＣ）のＧＵＩＴＡＲ録り ｓｙｎｔｈダビング
- 18 Ｗｉｌｄｎｅｓｓ（Ｇｏｌｄｅｎ Ａｘｅ）のＧＵＩＴＡＲ録り ｓｙｎｔｈダビング
- 19 休み
- 20 休み
- 21 Ｓｗｏｒｄ ｏｆ Ｖｅｒｍｉｌｉｏｎ（Ｖｅｒｍｉｌｉｏｎ）、Ｓｐｒｉｎｔｅｒ（Ｓｕｐｅｒ Ｈａｎｇ−ｏｎ）のＧＵＩＴＥＲ録り ｓｙｎｔｈダビング
- 22 直し、Ｊｉｍｉｔａピアノ録り
- 23 トラックダウン、Ｊｉｍｉｔａピアノ録り 野呂さんのパーカッション録り
- 24 トラックダウン

世界は天秤の上で
微妙なバランスを
保っていた

ところが　ある日
強大な力が
そのバランスを
壊そうとしたら・・・

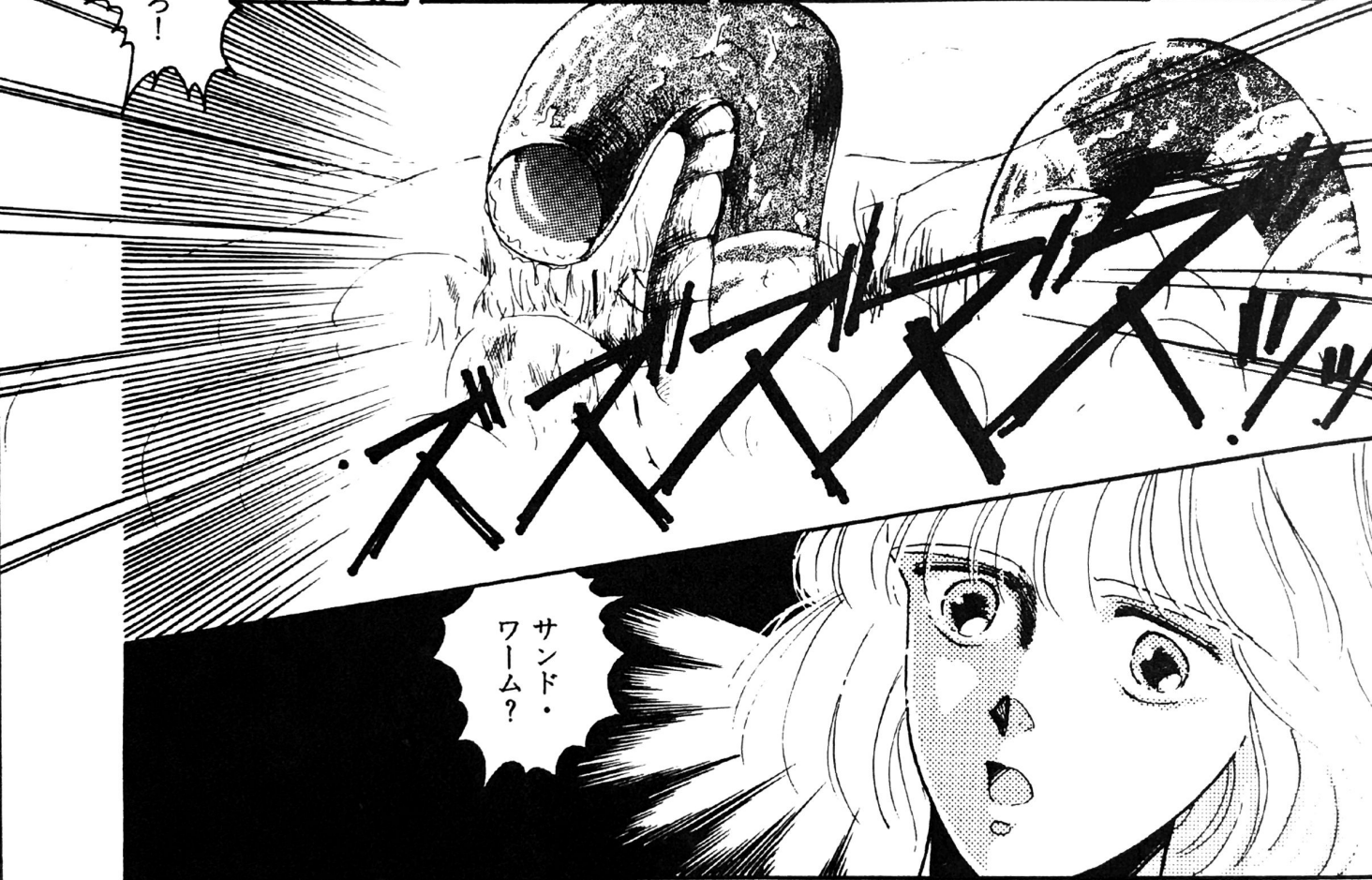
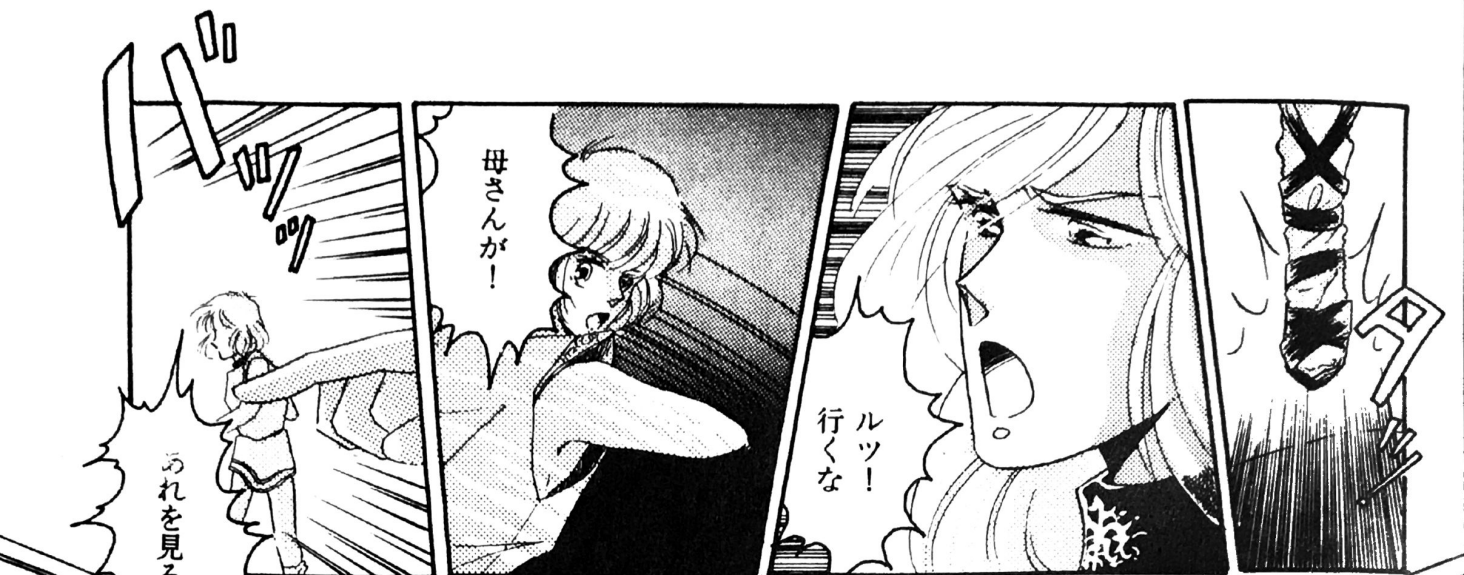
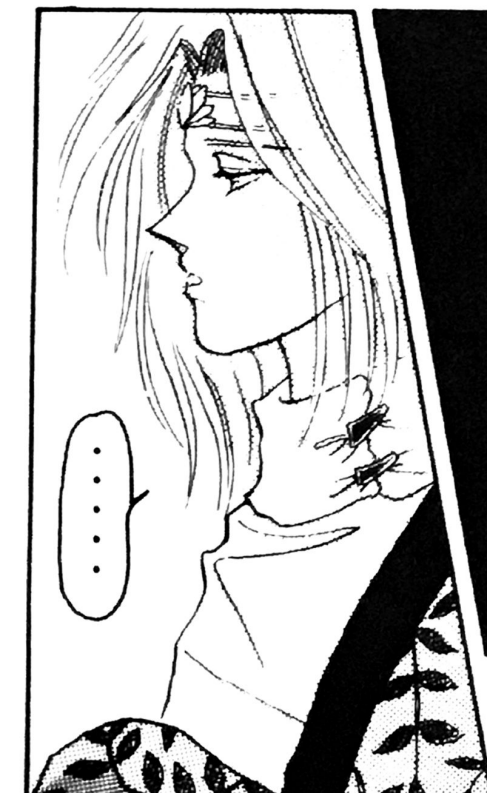
世界は・・・

プロローグ・ストーリー
PHANTASY STAR
中編　予感
作画　フェニックス　りえ
ザザザザッ
村が！
みんなは！

ルッ！行くな

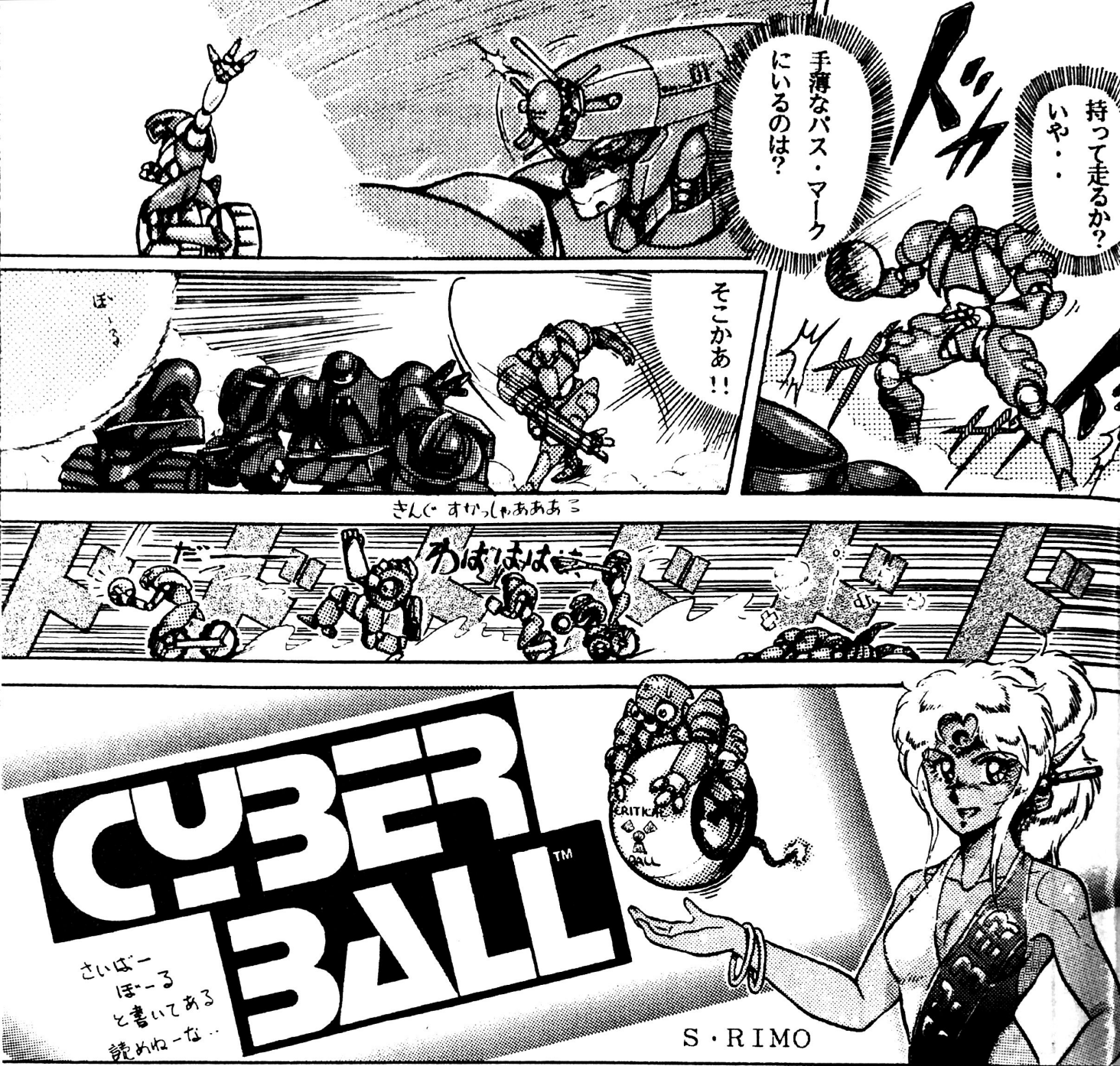
母さんが！

あれを見ろ！

サンド・ワーム？

封じ込めたはずの
リバイアサンが
甦るとは！
それより
こいつを
どうにかしないと
ユリアード！
みんなが！
ずるずるっ
さがっていろ
ユリアード！

流れし年月　伝わりし伝説

この世に語りし賢者あり

ユリアード？
顔色が悪い
また
あの時のことを
追想していたのか？
忘れろとはいわない
しかし・・・
今は　悲しみに
沈んでいる時では
ないはずだ
そのために　この
マハルの洞窟で
学んで入るのだろう
真理告げしその歌は
暗黒の王の復活を予言せり
ええ
あなたのような
魔術士になる
ために
でも　悲しみに
浸っているわけ
ではありません
あの時のように
過去と未来が
瞑想の中で交錯
するんです
混沌の王国は天空にあり
不浄のものどもはびこり
青白い空中都市
炎上する街々
まがまがしい闇
そして　ひかり
光の尖塔　炎に砕け散り
海は砂漠に　山はいてつき

ひかり？
かくして　古き神々の力失せ
こんなになるのは母を失ったあの時以来です
闇の時代を切り裂く一条のひかり
月なき夜のごとく
星なき天のごとく
先見ではないのです
予感です何かが　おころうとしている・・・この　闇の時代に
世に「闇の時代」到来す
See You Again. Next BY Rie. 1990.7.10

このコーナーでは、このゲームをよく知ってもらうため、簡単にルールを説明するかんね。

《ボールを持って敵陣に突撃！》

ルールをわかりやすく言うと、右のようになる。時限爆弾仕掛のボールを奪い合いゴールへ向かう・・・

○攻撃（オフェンス）の場合…パスをうまくつなげて敵陣のゴールにたどりつく。

○防御（ディフェンス）の場合…そのパスボールをかすめ取って敵陣にたどりつく、とにかくオフェンスの邪魔をする訳だね。

◎爆発の条件（ボール）…オフェンスの失敗回数が一定以上になると爆発する。それは4段階で表示される。（COOL→WARM→HOT→CRITICAL→爆発）でも爆発するまでに中央のラインを超えるとCOOLに戻るんよ・・

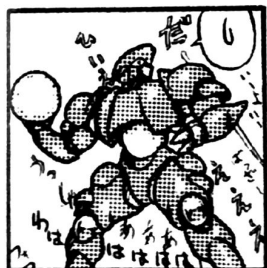
んでもって、爆発するとどーなるかってーと。CRITICAL状態のボールを持ってたロボットはスクラップになる（当然だね）、すぐUFOが代わりのロボットを持って来るけどパワーダウンしてる上に爆発した段階で攻撃権は敵に移る。

◎爆発の条件（ロボット）…ある程度ダメージを受けたら爆発する。

CYBERBALL™

とまあ結構単純なルールだし、すぐなれると思うよ。好プレイができればお金が貰えるし、リプレイでそのプレイをもう一度見せてくれる。そのお金でロボットを買えばレベルアップするし、戦略的にも１０３のフォーメーションを選んで楽しめる。普通のスポーツゲームとはまた違った楽しみ方のできるゲームだよ。

それでは、このゲームで涙ぐましいまでの活躍をする、サイバー（まぬけ？）な方々を紹介いたしましょう。オールスター紹介！

◎OFFENCE

QUARTERBACK（クォーターバック）

唯一人間型の彼は、ボールを投げる以外能が・・・ハッキリ言って無い。ボールなんぞ持って走ろうもんなら持ち前の鈍足でディフェンスの方々にタコ殴りにされるでしょう。ディフェンスが来る前にオフェンスメンバーが早めにパスマークにたどり着くのを祈りましょう。（レベルアップすりゃあ早いけどね。）

RUNNING　BACK（ランニング　バック）

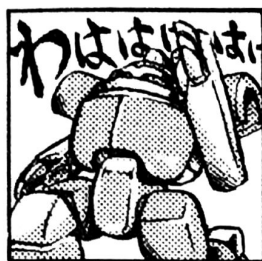
ボールを持って走るしか能の無い彼は、まるでバイクに乗っているライダーの様な姿で、見る者に妙に多大な期待を抱かせてくれます。「よっ！生まれついての走り屋！」「カミナリ族！」「仮面○○ダー！」（全部死語）・・・だけど遅いぞ。

WIDE　RECEIVER（ワイド　レシーバー）

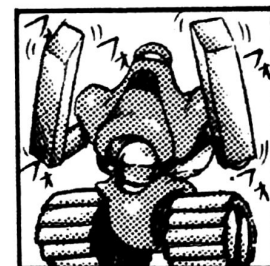
同上、と言ってしまうには彼があまりにかあいそお。はっきし言って平均的にランニングバックより速いし、パスマークにも早くたどりつく・・・・でも・・・ちゃんとボール受け取れよな・・おまえ・・・。

TIGHT　END（タイト　エンド）

オフェンスのクォーターバックの護衛、しかしてその実体は不幸な使い捨て１号・・・。オフェンスの時ラインバッカーに張り飛ばされる姿は、見る者の涙を誘う・・・。でも彼がボールをかすめ取る名人であるとゆう事はあまり知られていない。

◎DEFENSE

LINEBACKER（ラインバッカー）
クォーターバックを蹴り倒す事を宿命づけられたロボット。彼の通る跡にはネジ一本残らない！　人呼んで走る重戦車！　ロケットの無い鉄人○8号（ふ…古い）！　無敵！　無敵！　あくまで無敵！！
でも！　鈍足・・・

SAFETY（セーフティ）
全ディフエンス中、一番ノッポ（ラインバッカー言わく貧弱！貧弱ぅぅぅぅ！）で、パスのお邪魔虫。ワイドレシーバーキラー！　結構バランスのとれたロボットです。（でもどお見てもバンザイしてる様にしか見えんぞ。）

CORNERBACK（コーナーバック）
本当は斬り込み隊長だったんだけど、いかんせん目立たない。ラインバッカーにお株を全て奪われ、いじけ気味。ところで・・どこにいるの君？・・あれっ！これってタイ○○ンドじゃなかったっけ？！
※（以上がプレイヤーの操作できるロボットです。）

LINEMAN（ラインマン）
名乗ることさえ許されない彼らは、知る人ぞ知る、そうあの前衛の壁です！　こんな顔してたんだよね、知らなかった。

UFO（ユーフォー）
オマケ・・・。破壊されたロボットの回収と、代わりのロボットを持ってくる。このUFOを見て、初めてユーザーは彼らが巨大ロボットだったと気が付く。しかし人が乗ってるってわかるかぁ？

以上、オールスター紹介でした。プレイヤーは１シーンごとに彼らの内の１体を選び試合する訳です。各ロボットの特性を生かしてリーグを勝ち進んで、めざすは優勝だ！！

えーそれでは最後に開発にたずさわった方々、チェックと称してハマった方々に知ってて得する技を聞いてみたいと思います。

[RIMO]まずは、プログラマーの方々から。

[苦悩の中間管理職A氏(以下A氏)]
・・・ローテートの突っ込み・・・

[RIMO]へ?

[A氏]ローテート(ディフェンス・フォーメーションの一つ)でクォーターバックの正面に来るセーフティがいるじゃない?クォーターバックをそのまま狙えば簡単だよ・・・(沈黙)。

[RIMO]なんか、いまだにサイバーの仕事してますねー。

[A氏](ギロ!・・こいつぅ禁句をー)

[RIMO](ギクゥ!・!)し、失礼しました、次、行ってみましょう。

[Y氏](以下早口で)タンパベイ(チーム名)を選んで、パスせずクォーターバックを走らせ距離を稼ぐ・やがてクォーターバックがサック(倒される事)しつくされ煙を吐く、そん時替えのクォーターバックを売りに来るからどーんどん買う、そうすると史上最強のクォーターバックができちゃう!・・・ゼーゼー・・ただしお金があったらね。

[RIMO]要は一番高いクォーターバックを買うと言う事ですね。

[Y氏]そのとーりぃ!

[RIMO](切れてるなあ)・・・次はハマった方々に聞いてみましょう。

[O氏]得意なチーム及びフォーメーションを見つければ勝てるはずです。ディフェンスは良いのを揃えておけばいいけど、オフェンスは変に買物をするとパス・タイミングが狂うから好きなロボットは壊さない事。
あと初心者向きのフォーメーションで、NICKEL(ディフェンス)ってのがある。これはレシーバーが三体いるので、ラインバッカーで一体に狙いをつければインターセプトの確率は高い。

[RIMO]どうも。(なんか棒読みしてるなあ)

[パパ氏]とにかく、郵便物。

[RIMO]え?

[パパ氏]要はエアーメイルとメイルドロップ(オフェンス・フォーメーション)の事なの、なれないあいだはこれさえできればなんとかなる。

[RIMO]ところでワンバウンド・キャッチ(パス・マークでバウンドしたボールを取る技)ってパパが見つけたんじゃなかったっけ?

[パパ氏]そうそう、あれヘタなやつに限ってうまいんだよね。(笑)

[RIMO]そういやターボ・ブーストを使ってパスマークのロボットを押し退け、ボールを取るってのは?

[パパ氏]あれは邪道だよ、おまえしかしないだろ。(笑)

[RIMO]あれれ!?

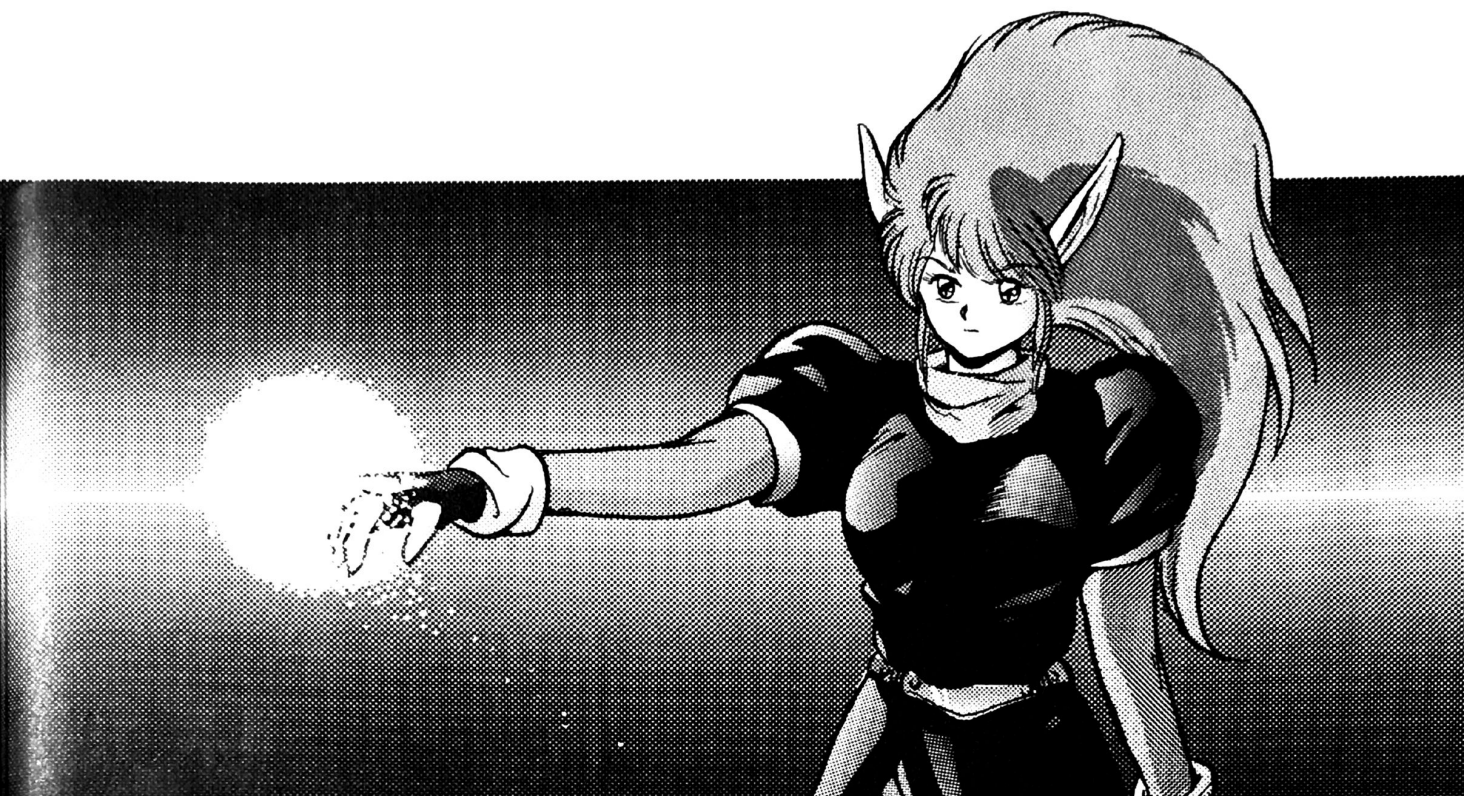
一番ハマっていたのが自分だということを認識していないRIMOであった。

CYBERBALL™

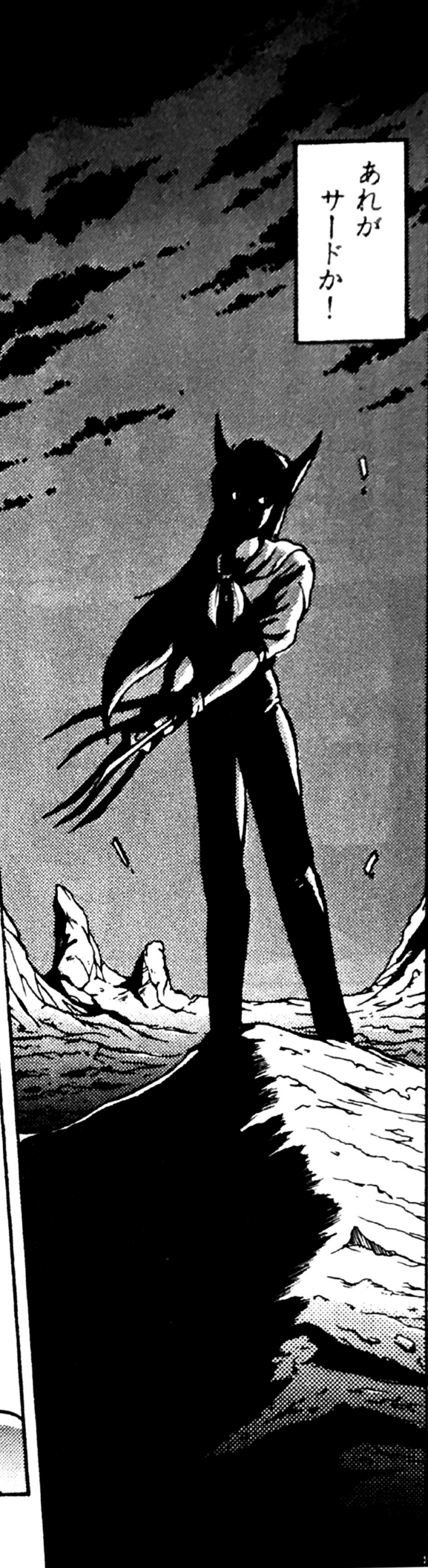
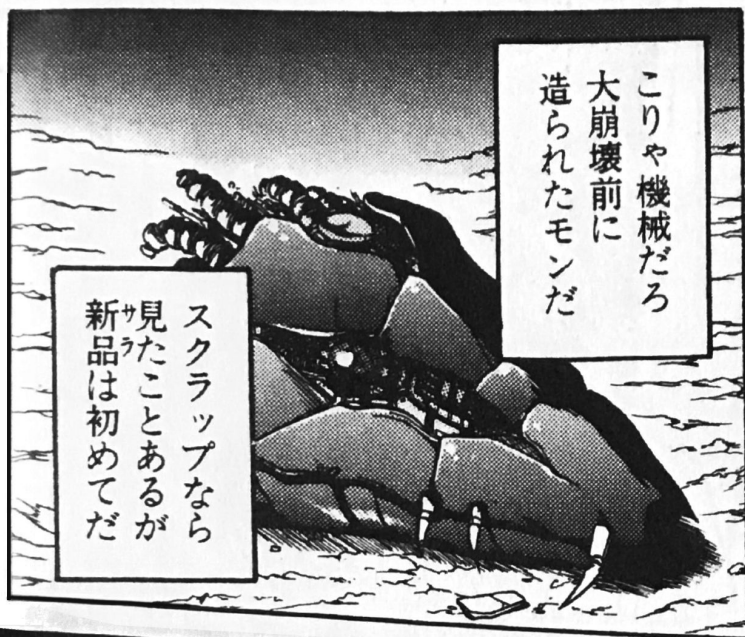
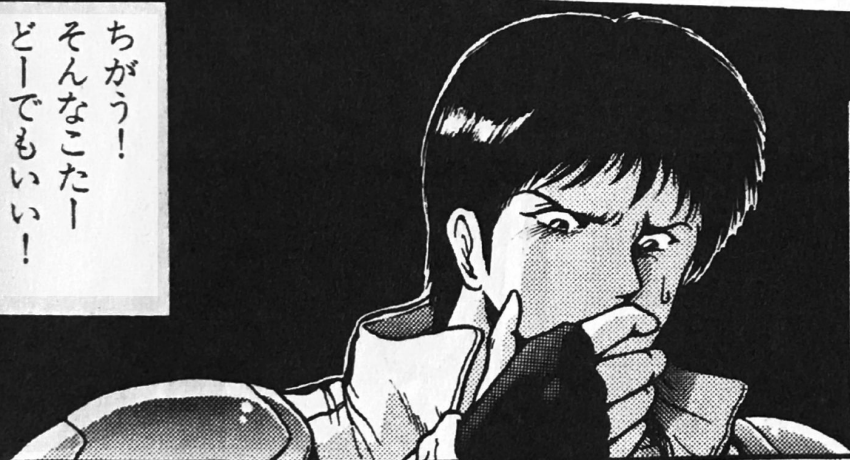
AW 1283年
アルゴル太陽系は
惑星パルマの爆発による
衝撃波とマザーブレイン
システムの崩壊という、
異変に襲われた

なんとか星系としての
バランスは保ったものの
その傷痕は大きく
文明は壊滅的
打撃を受けた

再び荒野の星となった
モタビアにわずかに
生き残った人々に
この惨事は大崩壊と
名付けられた

そして
時は過ぎ・・・

第2話　－AW　1423－
サード
BY.よしぼん！

あれがサードか!
!
人間じゃねーってのは本当だったのか
?
それにあのガキも
何者だ
※しつこく言うが男の子である!
何がどーなってんだ

それに
こいつだ

こりゃ機械だろ
大崩壊前に
造られたモンだ
スクラップなら
見たことあるが
新品（サラ）は初めてだ

これなら中の
クリスタルやら
パーツやなんだで
３万メセタには
・・・・・・
ちがう！
そんなこたー
どーでもいい！

問題は
こんなものが
今だに動い
てるってことだ
で、
わたしに用って？

！
わたしを
さがしてたん
でしょう？
バッ
はい

お願いです
ほくと・・・

ぼくと一緒に旅をしてくれませんか
でも何のためにに?
とうとつねー
ーー
あ、それは・・・・
それは・・・・
・・・・わかりません
わからないってどういうこと?
・・・・
お金ならいくらでもはらいます
だから・・・

お願いです
・・・・・
・・・・
ことわるわ
ど、どうして？
目的のわからない仕事なんてうけられないわ
わたしはお金じゃうごかないしね・・・
カツカツ
それに、・・・

まだ君の名前も知らないのよ
あ！
あの・・・
すみません
ルディといいます
よろしい
ポー
よろしくねルディ
え！それじゃ・・・
おい！
かってに二人でもりあがるな！
説明しろ説明！

だいたい
そのガキは
何者だ！
知らないいわ
くい
ビシッ

じゃあ
あれは
何だ！

知らない
いいかげんに
しろよ
このバカ女！
わたしたち
共通のね！
え？

チャキッ
あ、
ごめん
言いすぎた
そうね、
敵である
ことは
まちがい
ないわ

全然、
わかんねーよ！
わたしだって
わからない
わよ！

これから詳しい話を聞くところなんだから
つったくもー
！
・・・
おいどうしたんだ
新手よ
なにっ！どこだ
?!
近いわ
1、2、・・・
全部で4匹か
よくわかるな…
なんとかなりそうね
デュロス、ルディをお願い！
おう！
ザッ
・・・
ボロッ
心配だな…
・・・

ちっくしょー
こーなりゃ
奥の手を
だすぞ!!
ルディ!
はい
大丈夫よ
コクッ
来た!
※ ネイの瞳は怒ると変化する

ドドドドド
二人とも逃げて!
ドゴォン
ダッ
ダダダダダ
ドガ
ダッ!!
バカ!
ズズオォー
グラッ

次！
しまった、クローがー！
キィン
ドドド
うわあちちち
タダダ
ブチッ
ヌッ
ドドド
ザザッ

それっ！
ドドーン
うおおおおおっ
ガンガン
キンキン
ドドドドドドド
ちっ
だめだ逃げろ！

!
じゃまよ!
デュロス!
くっそー
最後の一発か!
くらえっ!
ガーン
げっ
ボッ
ドガーン
あら?
バラバラバラバラ
やるじゃないの・・・

SPECIAL THANKS : フェニックスりえ 小犬のロッくん SAKATU RIMO

Continued on the NEXT!

ゲーマーみきとLocky☆Pのはたらく研究さん
ESWATの巻
ねーねー
やっぱ
やめようよ
この企画
○アミ通で
やられちゃった
しさ――
いーのよっ
企画立てたのは
あの前
なんだからっ
さ
これ着て
これ
……
……
暑いん
ですけど
…
いーのよっ
このゲーマーみきが
やるといったら
やるのよっっ！
どーん
SEGA

♪ヤッホー、ヤッホー、あたし、みきちゃん。ワンワンッ、ワワンッ！ボク、ロッくん。♪

今日は、ESWATの開発の時のお話を聞きにやってきたのよねーっ！

ワンワン。えーと、お話を聞かせてくれるはずのTINONさんはどこだろう？あっ！あそこだぁ。

TINON（以下T）「あ、どーも。」

＊　＊　＊

よろしくおねがいしまーす!!

さっそく、いろんなことを聞いちゃおう。えーと、ESWATって何なんですか？

T「ENHANCED SPECIAL WEPONS AND TACTICS。より能力を高められたSWATですね。」

究極のSWATてところなんですね。わー、かっこいいなぁ。ワンワンッ。

じゃあ、ちょっとプレイさせてもらっちゃおう。電源ON。わぁ、デモがかっこいいね。キューン、このICEを装着するとこなんか、すっごーーい！

最初はビル、次はちょっと未来っぽい感じがするね。
3面は、原子力発電所。この次はどこかな?何かの研究室みたい。ワンッ。
T「バイオ研究所ですね。敵基地へ向かって、どんどん侵入していく形になっていると・・・。」
それから、それから?
T「そして、・・・・・」

Pi～～～～～!!

ワンワン。みきちゃんダメだじゃない。そんなに先まで聞いたら、楽しみがへっちゃうよ。
ごめん、ごめん。ところで、メガドライブ版はアーケード版とだいぶ違うみたいですね。
T「設定はアーケード版の続きっていうか、アーケード版から半世紀後の話で、サイバーっぽさを強く出してます。アーケードの方は結構今っぽいっていうか、現実味があるでしょう?こっちのほうはSFっぽくなってますね。バーナーとか、武器とかもバシバシ使えますし、いろんな事ができますよ。」
どうして変えちゃったんだろう?ワンッ!

T「コンシューマーならではのゲームにしようっていうことで・・・。長く楽しんでもらいたいんで、いろんなフィーチャーとかを加えて新しくしました。サウンドも全部新しくなっていますよ。」
じゃあ主人公は、アーケード版とは別の人ってことになりますよね?
T「そうですね。」
息子とかそういうのかな?キューン。
T「アーケード版の主人公の息子じゃないかもしれないんですけれど、とにかく父親が昔、ESWATにいたと・・・。(笑)」
じゃあ、コネでESWATに入ったんだ。
ワンワン、みきちゃん、何か違う・・・。

主人公って日本人なんですか?
ワンワン、舞台はどこなの?
T「舞台がアメリカみたいなところですね。一応、2世・・・。」
ESWATって、あんなに危ない仕事だから、やっぱりお給料高いんですか?
T「給料ですか?まぁ、暮らしていけるぐらいはもらえますよ。(笑)」

＊　＊　＊

ICEってなんで動くのかな、ワンッ?
T「ICEですか?」
中の人間が、おもいっきり手を動かさないと動かないっていうんだと、大変なんじゃないかと思って・・・。
T「うーん、あー。まぁ、未知のエネルギーというか、なんというか・・・。う～ん。」
ワンワンッ。未知のエネルギー?
ジリオ○のなんたら石じゃないでしょうね。(笑)
T「ジリ○ニウムですか?(笑)」

＊　＊　＊

完成するまでって、大変だったでしょ。
クーン、苦労なんかも、いっぱいあったでしょ?
T「そうですね、苦労したことはたくさんあ

るんですけど・・・。
ファイヤー攻撃ってありますよね。敵をグルグル回って倒すやつ。その時ね、グルグル回ってる間は敵は攻撃してこないんですよ、本当は。だけど、出来る前はグルグル回ってると敵がボンボン撃ってくるから、グルグル回ってバッタリ倒れてしまうという・・・。(笑)」
なんてマヌケなんだろ。(大笑)

＊　＊　＊

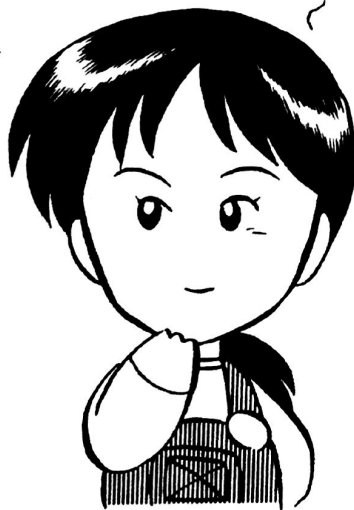
キューン、他にも辛かった事とかありますか?
徹夜が辛かったとか・・・。
T「徹夜?徹夜は辛かったですねー。」
あんまり、笑えないなぁ・・・。
T「とにかく、たくさんバグありましたけど。(笑)」
全然関係ないんですけど、ここ(開発室)って、幽霊が出るって評判ですよね・・・。
T「幽霊出ますかぁ?」
見た事はないんですか?
T「いやぁー。ないですよ。」
(この開発室では夜中に、誰もいないのに足音が聞こえたり、金縛りにあった人がいるそうです。ホントかな?)

最初の企画書から変更したところってありますか?
T「あーっ、かなり変わってますよ。全然違うくらいに変わってます。最初はボードゲームみたいな感じでっていうのが入ってて、今とはかなり違ってたんですよ。途中でアクションが入っている様な・・・。」
北斗の拳IIみたいなゲームだったんですか?
T「そうですねー。」
そういうESWATも見てみたいね。
ワワンッ!!

＊　＊　＊

アーケード版と変えた事によって苦労した事もあるんじゃないんですか?
T「アーケードのいい部分で取り上げられなかったところもありますからね。アーケード版と同じものを期待した方には、ちょっと変えすぎちゃったかなって気もしますけど、新しいESWATの世界を見て下さい。」
特に見てもらいたいところってありますか?
T「後半の面にはいろんな仕掛を作ったんで、ぜひそこまでいって欲しいですね。」

＊　＊　＊

ロッくん、ESWATの開発って大変だったんだね。
ワンワン、そうだね。でも、頑張ってるなっていうのが、ゲームを通して伝わってくるよ。クンクン。
そうだね。みんなにも、ぜひ遊んでもらいたいね。
ワン、ワワンッ!!
最後に、SPECの読者にTINONさんからメッセージだよ。
T「ESWAT、買って下さい。それから、感想のお便り待ってます。」

PHANTASY STAR

OUT SIDE SAGA

LV2 : PURSUIT

JUDY－TOTOYA

ダーッ

ドオオオ
カチ

さいごの1台.
ドガ

ザッ
ザッ

あの・・・

アリサ
例の魔法を
使いなさい
あっ
そっか

！？
ウッ！言葉が
わからない

※ペヤラク：異星人やある種の生物達の言葉を理解する呪文
※リーバス：死んだ人間を蘇生させる呪文

よっと

えっ

ちょ・ちょっと
やだ!
何するの!
おろしてよ!

歩けないんだろ
お嬢ちゃん

※ヒール：身体の傷を癒し体力を
回復させる呪文

ヒールの魔法を
使えばこの位
すぐに治るから
平気なの！
だから
早くおろして！
ポカ
ポカ
いてて

わーった！わーった！
頼むから耳元で
ギャーギャー
わめくなよ！

もうっ

生きと生ける者よ
汝等の力この手に
集わせこの者の
傷を癒したまえ

ヒール

よかった！
どうやら
大丈夫
みたいですね
おーい
もー行くぞ

あー
まだ
なんかあんの
かよー
まって！

その・・・
助けてくれて

ありがとう

そろそろ
説明して？
あなた一体誰？

人に名を聞く時は
まず自分から
名乗るもんだぜ

あっ・ごめんなさい
私はアリサ・・・
アリサ・ランディール
そして彼は
ミゼリス・ルッ・
イーサ・ラナイ

ルッで結構です

あなたは？
俺か？
俺は・・・

敵だ！

どこよ？
どこにいるの
その敵は！
ヒュウウゥ
・・・・・
ちょっと待てよ
今索敵する！
Pi
帝国軍突撃装甲兵
AR－3型セイファ
20機
X－Fガルバドス
1機
レンジ1に接近
接触まで後60秒
中隊規模の
相手か・・・
ちぃーと
やっかいかな？
おい！
アリサ！
え？
あっ・はい！
これ持って
岩陰に
隠れてろ
チャリ
んっ
重い
今度はさっきの
無人偵察機とは
訳が違うからよ！
ズン

おまえ達を
かばいながら
戦う余裕はない！
自分の身は
自分で守れ！
ゴク
わかった
よし！
とりあえず
隠れろ！
さてと・・
ズッ
ゴオオオオオ
接触まで
後20秒
ゴオオオオオオ
10秒

ゴオオオオ

5秒

2秒

↑桂三枝風に読んでね。

きぃ〜さぁ〜
まぁ〜かぁ〜
我軍のハンター3機を
スクラップにしたのは！

見たところ
ライドムールの兵士
でもないようだが
まあいい！
墜落した宇宙船に
乗っていた異星人が
いるだろぅーっ！

バカに
奴等をおとなしく
引き渡せぇ！
そうすれば
ハンターの事は
見逃してやろう！
お前等の
ハンターが
2人殺したぜ
後2人
いるだろう！
生命反応は
残っているゾぉー

我部隊相手に
貴様に勝ち目はない！
さっさと引き渡せぇ！

い・や・だ！

ゴワ
じゃあ
死ねぇえい！
ウッキーッ！

上等だぁ〜！
やってみろ！
BGMはカムイの剣

ゴオオオオ
ええい！
全機かかれ！
ザザザザ

フン！バぁ〜かが！
剣１本で我々に
戦いを挑むとは！
この超マヌケめ！

ドシュ

スッ

パウ
パウ
オッと.

ピピピ

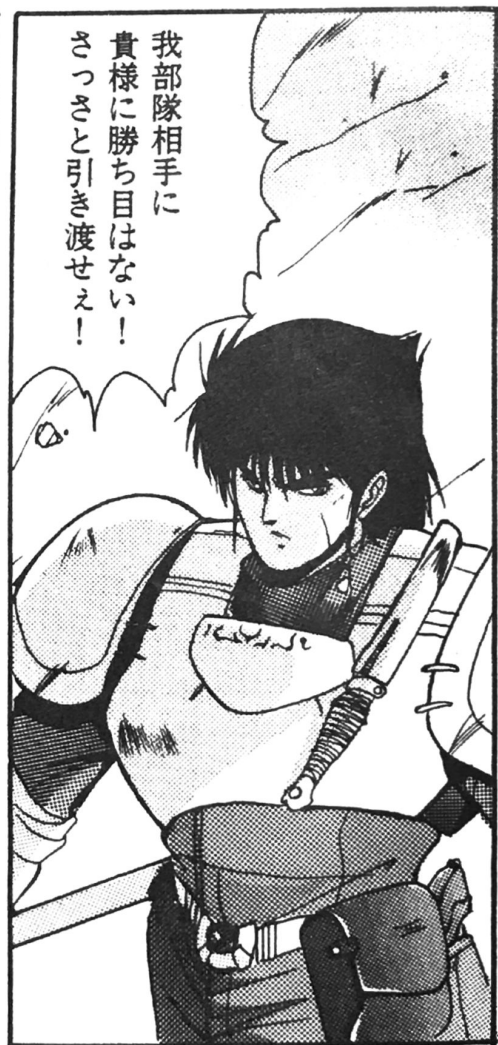
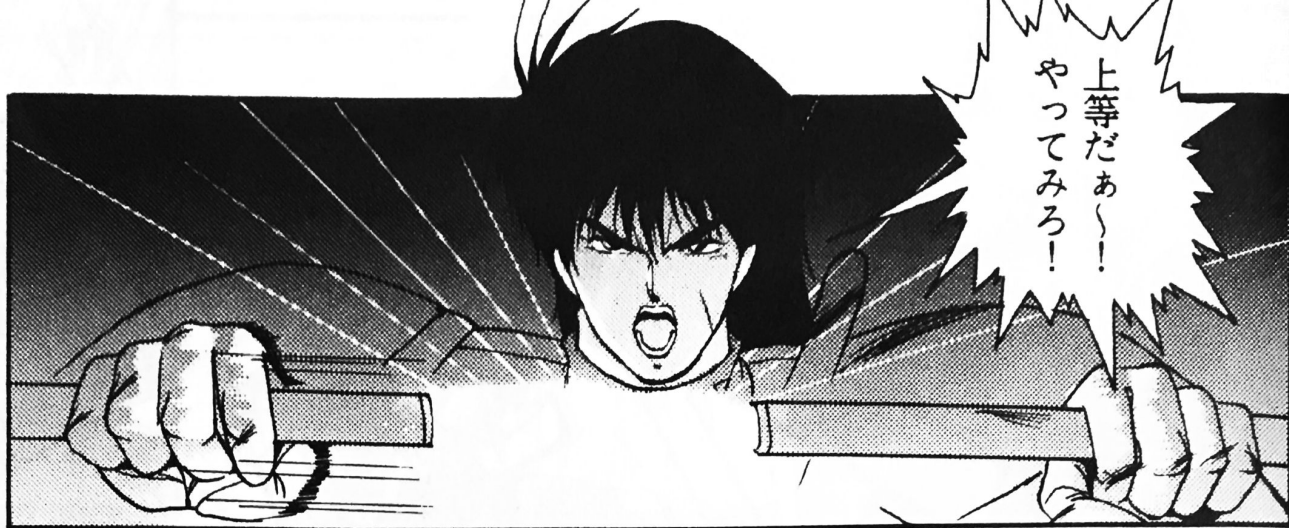
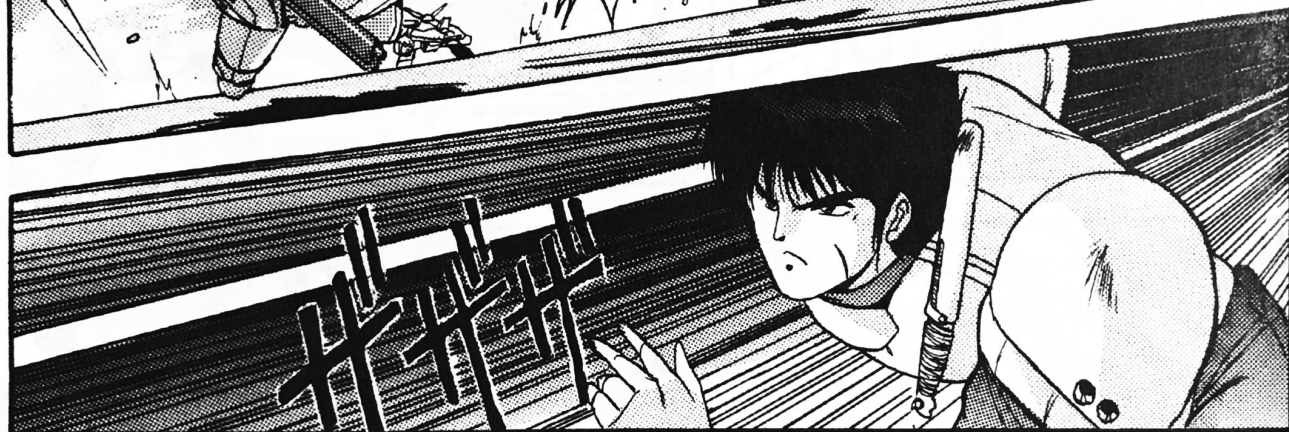
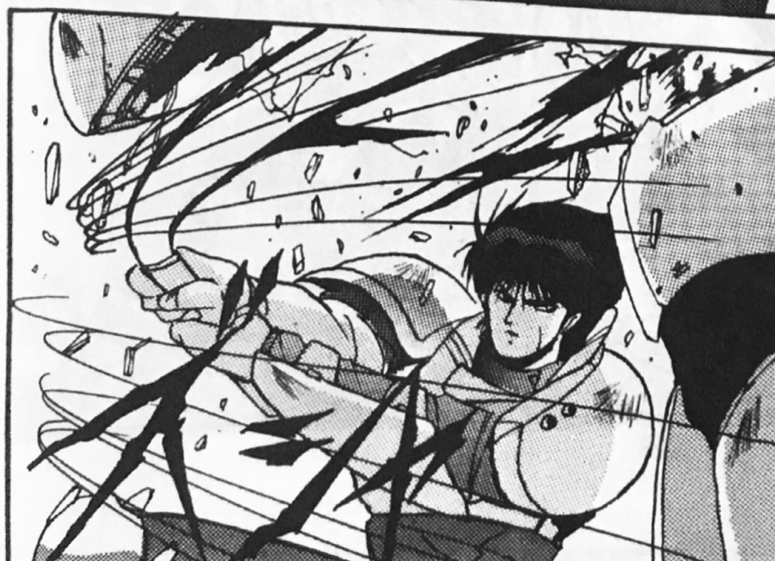
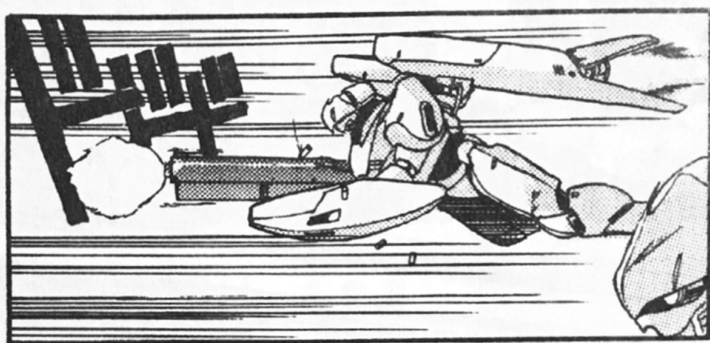
消えた！
バカな！
センサーが
追い着けない！

ハァッ
何ィ――――！
いつの間に後に！

そんなぁ
まだ何もして
ないのにィ～

ズオオオ

強い！

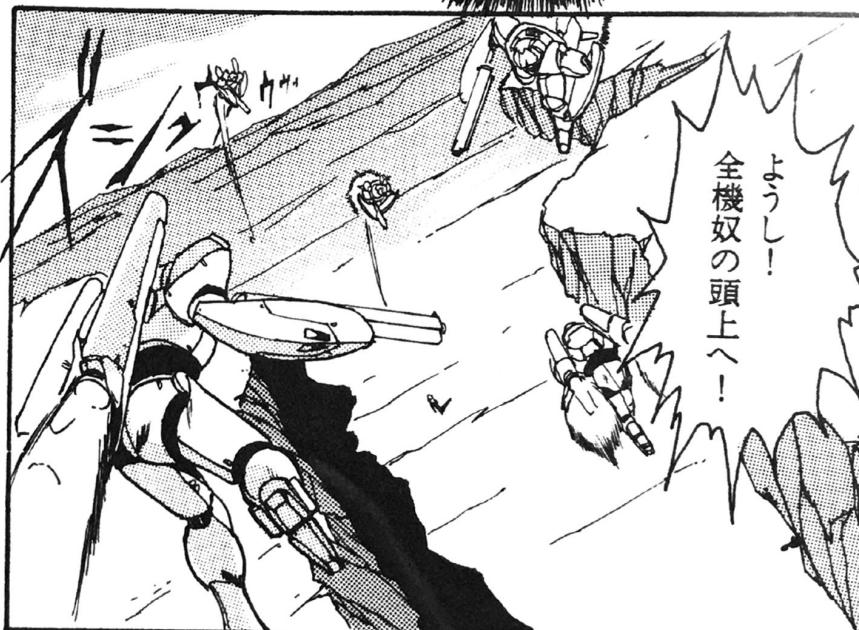
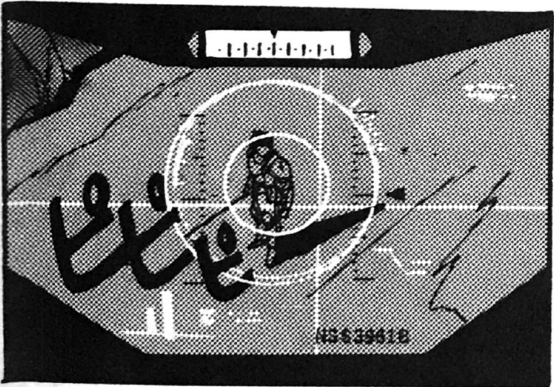
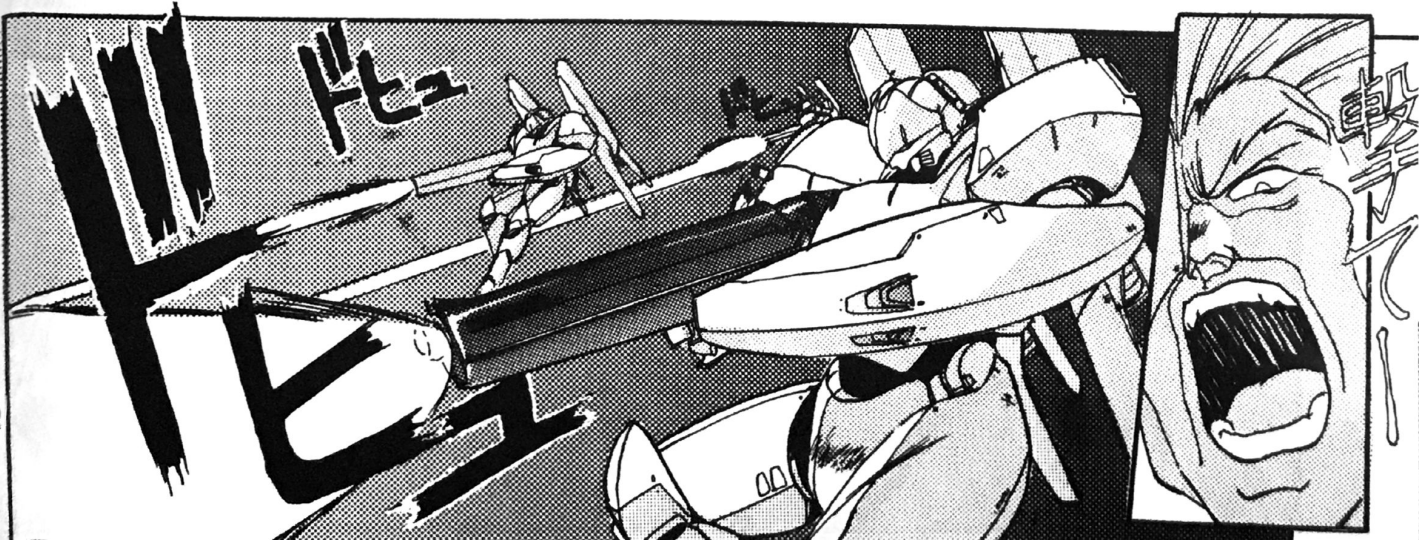
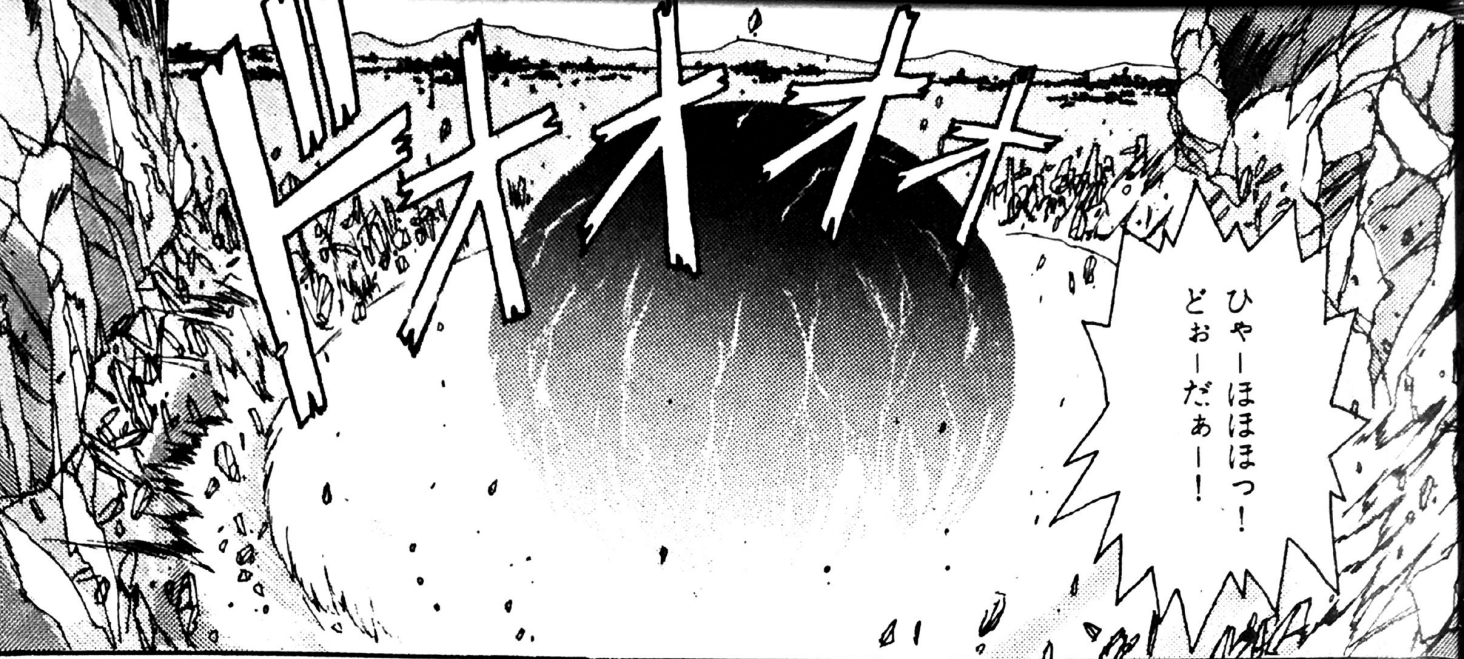
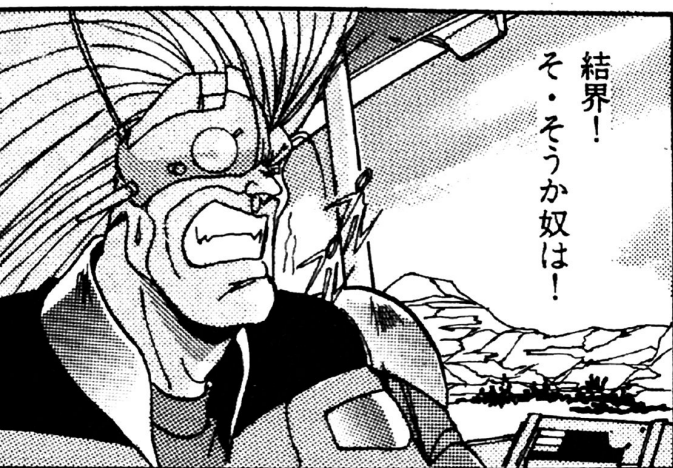
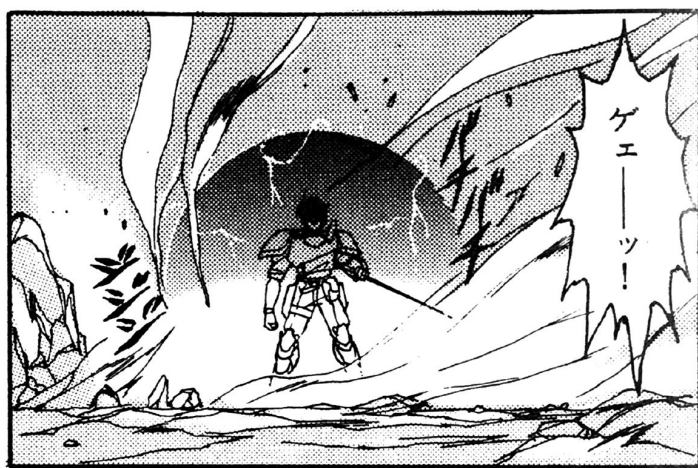
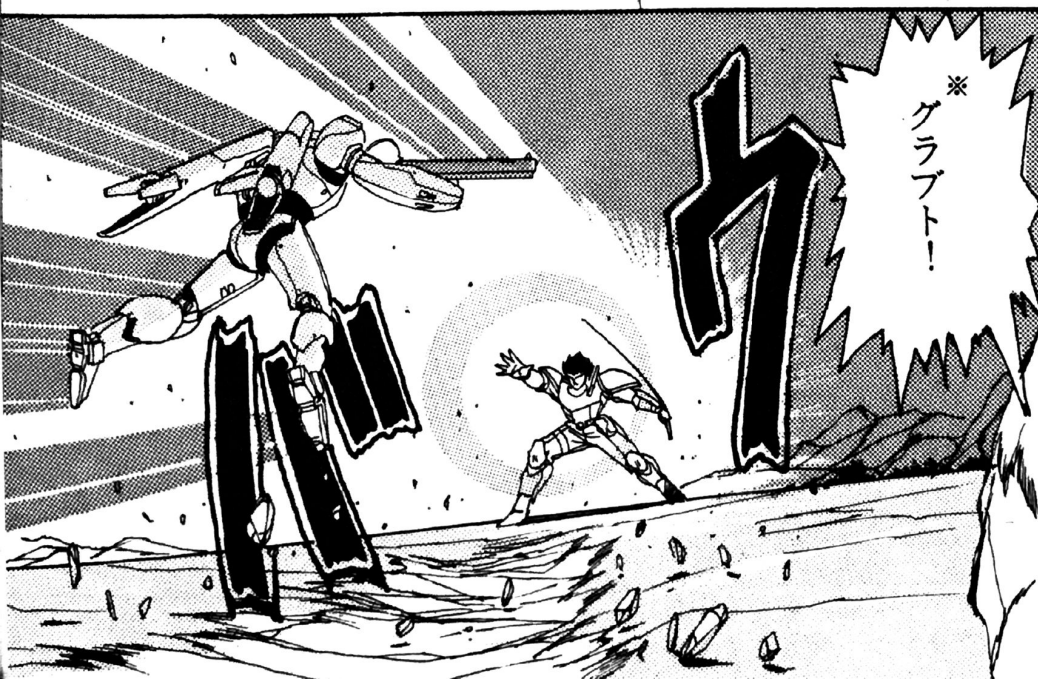
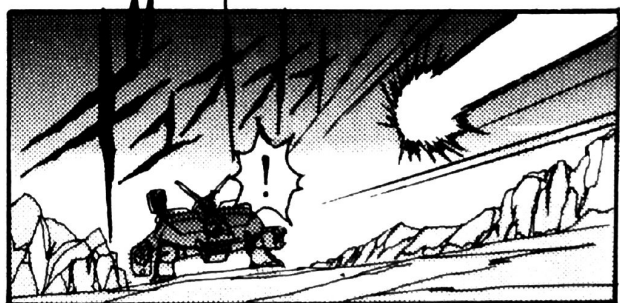
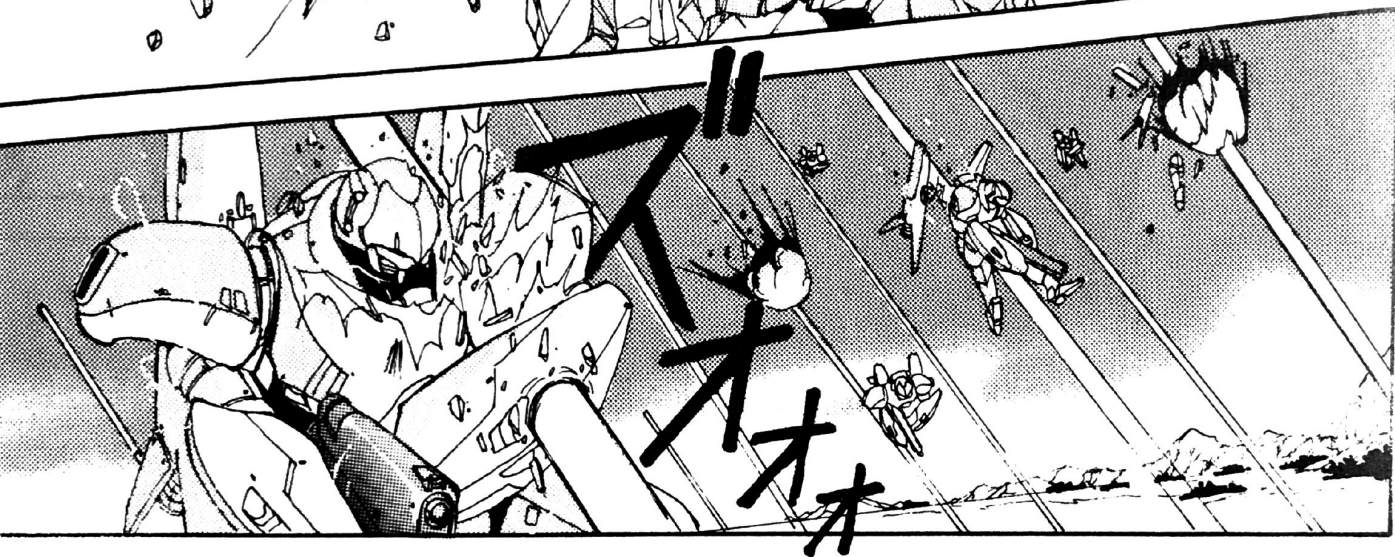
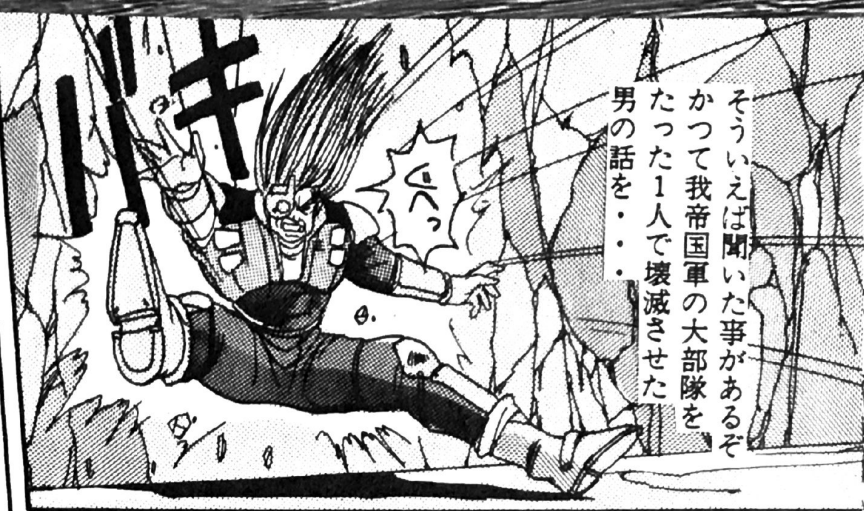
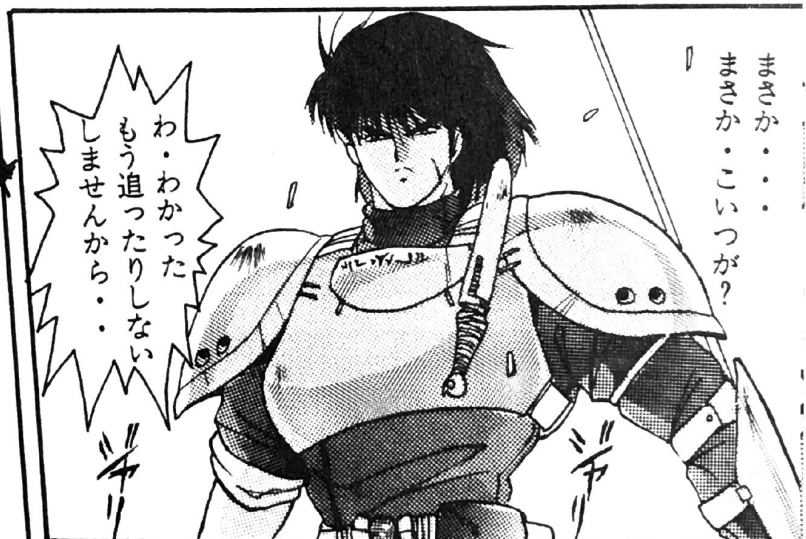
うぬぬぬぬ
まさか剣でセイファの装甲をああもたやすく斬るとは思わなんだ!

ゴガゴ
あれが噂に聞くライカナソードか?
どんな装甲も斬り裂く魔剣

いささか油断したしかしいかにライカナソードがあろうが所詮奴は剣1本の身
ワシって天才ィー
空からの集中砲火には耐えれまい

ようし!全機奴の頭上へ!

ピピピー

撃て
ドヒュ
ドドヒュ

ドオオオオ
ひゃーほほほっ！
どぉーだぁーー！
ゲエーーーッ！
結界！
そ・そうか奴は！
よせぇぇ！
出るなぁぁ！
そ・そいつは
※グラブト！
ウ

※グラブト：強い重力波を発生させるテクニック
※ギグランツ：強力な光線を複数放ち目標を破壊するテクニック

SPECIAL THANKS ：フェニックスりえ，ゲーマーみき

バキ
へっ
そういえば聞いた事があるぞ
かつて我帝国軍の大部隊を
たった1人で壊滅させた
男の話を・・・
身の丈程もある
ライカナソードを持ち
その剣技は音速越え
しかも超強力なT・Uだと聞く
ウウッ
まさか・・・
まさか・こいつが？
わ・わかった
もう追ったりしない
しませんから・・
ジャリ
ジャリ
ひいいい
おたすけぇ
だめ

あ・あなた・・・一体・・・何者なの？

俺はガルディナン・フォン・エマーダイン！

お前達を帝国軍の奴等から守り無事ライドムールに連れて行く為に雇われたソード・ガンナーだ！

TO BE CONTINUED⇨

だーっ

裏
ファンタシースター外伝
その6. 恐怖のムキムキ男!
JUDY☆TOTOYA
みゃー

カンラカンラ
どぉ〜だぁ〜
ピロリロリ
アリサはレベルが上がった。

ん?何ニャウ?
モゲモゲ
今倒したモンスター
あのぉ〜アリサ

レベル上げばっかりしてないで先に進まないとタイロンが石のまま待ちくたびれるみゃー

タイロン?誰それ?

みゃ?

お兄さんが遺言でいってたなかったのかみゃー
なんであんたそんなこと知ってんの
きいてないもーん

ちゃんと取説を読んでみるみゃ
サッ

タイロンという強い男の話を聞いた。
まあほんだ
だってあのバカ借金の借用書しか残さなかったもんなー

で…そのタイロンって強いの?

アルゴル系のほとんどの力自慢大会で優勝する怪力男みゃー
でも一度ラシークが審査した大会で書類選考で落ちてから恨んでるみゃー

それでラシークを経済的に落とし入れよーとラシーク組合の飲食店で片っ端から食い逃げしてたんだけど罠にはまって石像にされて見せ物になってるみゃー!
なんじゃそりゃー!

で・メデューサの洞窟
ジャーン
これ？
みゃー
食い逃げ犯人
みせしめの像

本当に
こんな人で
だいじょうぶ
なの？
見るからに
いかがわしそう
なんだけど

まぁ性格はともかく
強いことだけは
確かだみゃー
このアルシュリンで
元にもどるみゃ

・・・・・
ごはんつぶ

う・うう
なんかやだなぁ
そろ〜
たいろんのどたま

ピト

は—はは
アルエボディビル・チャンピオン
タイロン
復活

ギク
ん？

ムキ
おお君が助けて
くれたのか！それでは
特別のお礼をしなくては
え？

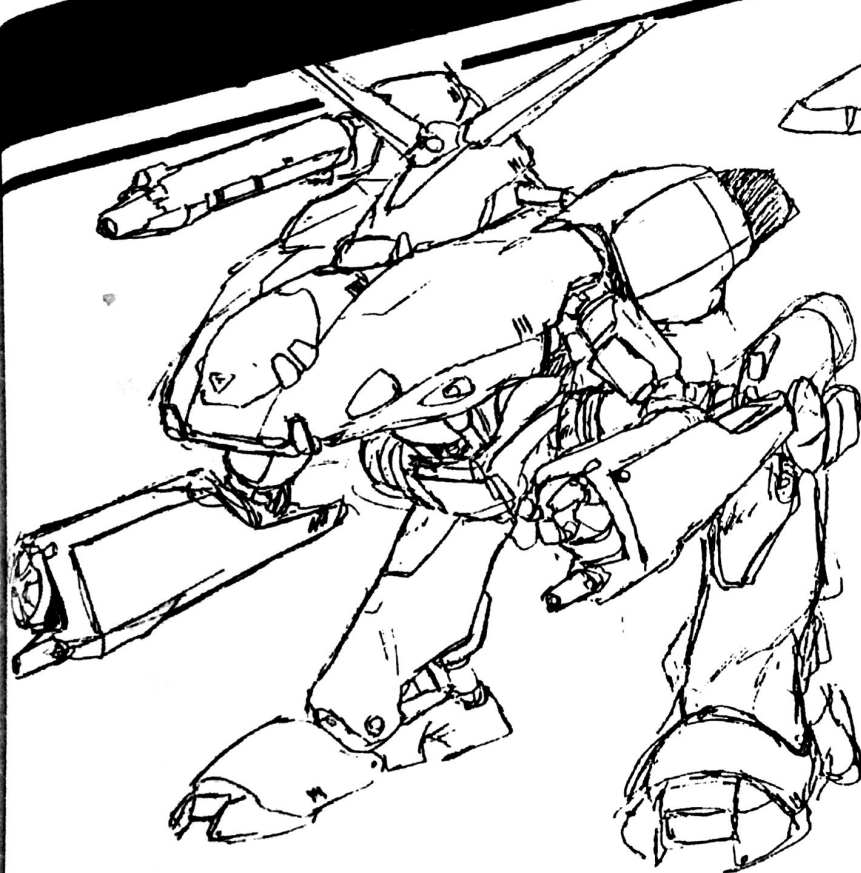
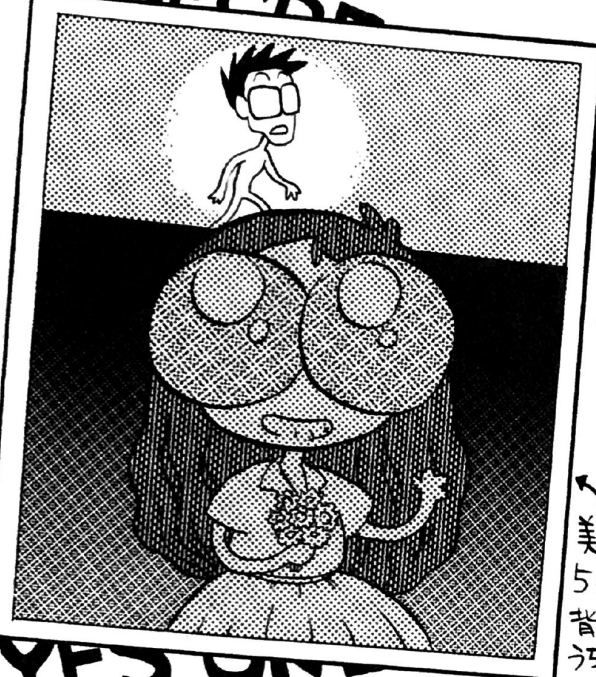
え—！
お礼！
何かなー
お金？宝石？
株券とか国債でも
いいわー

特別に10分
私の体を鑑賞
することを
君にゆるそう
まっする
いらんわ
そんなもん
ドブにすてて
しまえ！

私の
肉体美が
気にいらんと
いうのかね？
ひっ

実は私は
ポーズをつけないと
話せないのだ…
ほら
ほら

もーいや
あーなんで
こんなん
ばっかりなのよ
〜〜
人のこといえない
つづくみゃ

表ファンタシースター外伝
★おまけ★
今回のやられメカ
帝国軍
突撃装甲兵　ＡＲ－３セイファ
全高：２８００ｍｍ
重量：１２００ｋｇ
連続稼動時間：４．２５ｈ
最大飛行速度：３２０ｋｍ／ｈ
兵装：３５ｍｍ対戦車キャノン
９．５ｍｍ対人レーザー×２
マイクロミサイル　×４
Ｘ－Ｆ　ガルバドス
全長：７．５Ｍ
全高：６．８Ｍ
全幅：６．４Ｍ
重量：２5.7ｔ
連続稼動時間：７．８ｈ
最大飛行速度：４００ｋｍ／ｈ
兵装：５０ｍｍ粒子ブラスター×１
３５ｍｍチェーンガン×２
１５ｍｍ対人レーザー×２
Ｍ８８ミサイル×６
備考
無人偵察機「ハンター」のH・G（ハイグレード）タイプ
おもに指揮官等に配給されるマシンである.
総合能力はハンターをはるかに上回り.
帝国軍内では名機としての扱いを受けている.
劇中であっけなくやられたのは.単に操縦者が
バカだったからである.おかげで全身をほとんど
出す間もなかったので あまりの不敏さに この
設定書を掲載しました.
なお オムニ社のED-209とは関係ありまへん.

オカル倶楽部原稿だ!

前回は、またフェニックスりえにヘルプを頼んでしまいましたオカルです。私が見ていないうちに怪獣大図鑑なんかをやってしまった奴、ゆるせん!!私はあんなんじゃないんだよー。みんなあれを信じちゃいけないよ!

今回は、タイミング的に、ソーサリアン、バーミリオン、ファンタシースターIII等RPGの感想のお手紙が多かったみたい。まず、その中からソーサリアンの感想を2通ほど紹介するね。

初めてお手紙書きますが、今日は、ソーサリアンについて意見をのべたいと思います。はっきり言って感動しました。

テスト前だというのに燃えてしまい、2週間くらいかな、エンディングを見たのは。

でも、ちょっと簡単なシナリオとムズイのとギャップがありすぎません?え、そんなことないって?でも、チャイニーズメディスン(超簡単)とツインアイランズ(超ツライ)!

おまけに永遠のファルコン号おこるし。とはいっても、音楽はイイし、魔法も新しいもの

が入ってたし、パソコン版に負けないデキでした。持っているゲーム13本中、最高だと思います。で、追加シナリオをディスクで出すって本当ですか?ゼーヒ出して下さい。ゼッタイにヨロシクお願いします。最後になりましたが、今はツインアイランズが大好きだよ。

（千葉県　野田真人）

★苦労に苦労を重ねてゲームを解いたときの感動はいいものだよね。苦労したシナリオの方がかえって愛着がわいちゃったりするもんだ。

ソーサリアンが終わった。期待通りのできで、久しぶりにゲームで徹夜をしてしまいました。

ただ、キャラはもう少し大きめにして欲しい。それから魔法を一度に（いくつかかけたときに）かけて欲しい、かえしてほしいを何度も繰り返さないとならないのも改良して欲しかった。シナリオでは、マリオネットの館が一番気に入っています。（ちょっと、不自然な部分もありますけど。）

本当に面白かったので、ぜひ追加シナリオをだして欲しいです。

パソコン版のシナリオも出して欲しい。

（愛知県　奥田　健治）

★オカルもマリオネットの館が好きです。あの平べったいブロックの背景がなんともいえない。でもチャイニーズの太極拳をやっているじいさんも味があって好きなんだ。

PSⅢ発売の日、僕はウルトラQ　ザ・ムービーを観に行きました。なかなか面白かったです。科学特捜隊のメンバーが何人かでてたし（ハヤタ・アラシ隊員）、そして一ノ谷博士の若いこと!!

あの白髪のじじいではなく、中年のおっさんだった。しかし、研究所内に白髪のじじいが、遺影としてゲスト出演し、そして、なぜか研究所内でメガドライブをやっている人間がいた。不思議だ。ストーリーは孔雀王しているようで、風見しんご↓孔雀、柴俊夫↓王仁丸、荻野目慶子↓阿修羅でもいけると思う。

初めの方で奈良が出たとはビックリ。ちなみに、日曜日のサザエさんのOPも最初、吉野山↓薬師寺↓猿沢池と奈良が登場。しかも二十二日には磯野一家が奈良に来たのだった。おまけに今、修学旅行の学生がわんさかいる。

（静岡県　HID）

しかし、今ごろ修学旅行とは不思議だ。クラス編成をしたばっかりなのに修学旅行とは・・・。それに寺を見て何が楽しいのだろう?

ちなみに猿沢池の近くにセガハイテクランドがある。シルクロード博終了後に出来たのだ。でも、となりが映画館なので場所的にはいいかも。おっと話が脱線しちまったい。

石坂浩二のナレーションもよかったし、ナギラもよかった。でも音楽がウルトラQじゃなかった。それに白黒画像の方が迫力あった

オャル倶楽部

と思う。カラーだとどうしてもちゃちに見える気がするから。何か話がめちゃくちゃになってきたようなので、奈良の話は終わります。

（奈良県　吉田雅英）

★ウルトラQの話から何故か奈良の話に化けてしまっているぞ・・・。おいおい。

みんなもウルトラQ見てくれたかな。私も白黒の方が好きだなーと思ってしまいました。やっぱり特撮は白黒だよね、なんて言うとマニアのよし○んから、なんかものいいが入りそうだな・・・。じゃあ、次のお便り。

今回は、おたっきいなりにいろいろな意見（わがまま）をのべさせていただきます。知識じゃなくて、恥識だらけですがよろしくお願いします。

えー、バーミリオンしました。とらくえ4の妨害もありましたが、MAXレベルでクリアしました。曲がセガしててとてもよかったです。今までのRPGの中では、すべてにおいて好きです。特にアーネストの町の曲が好きです。3Dはスペハリだし。キユーちゃんやにんじんくん（カミーラ）もいるし。アクションはまるでダメという私でもクリアできたし。ちなみに、私のキャラはファイアレスといいます。だた、そんなバーミリオンでも少し残念なことがありました。まず道具のまとめ買いができないこと。水の魔法が使えない事。（画面中が水びたしになる、とかくらいはやってほしかった）茶色の山岳地帯?のMAPが見づらい、敵キャラの種類が少ない（これは、入れたくても入れられなかったりするけど）会話文がひらがなである・・・そしてエンディングがいまいち。はっきり言わせてもらえばドラ○エみたいだった。私は最近のRPGにいいたい。どうして主人公はいつも善のキャラでしかもお姫さまと結婚しなければならないのか?主人公が自分の意志をもてないなんて、RPGとはいえない。そーだ、自分の家に戻って、畑たがやして生きても、ねじまがって悪に走るのも、人間だからじゃないか!!!（人間でないときもあります。）

ところで、私はバーミリオンでロルカ三世の呪いを見つけました。マコーミクという所がありましたね。人に聞くと「マコーミクだよ」というのに、アリエスの呪文の中では「マコーミック」になってます。個人的にはマコーミックの方が好きです。あとは、ラグラ

（大阪府　園田武晴）

ッツで毒を食べさせられてしまうねーちゃんが最後のほこらでは少女になってしまっています。いやー、悪魔ってロリコンなんですねぇ・・・とか、文句ばっかり言ってしまいましたが、バーミリオンはいい。これをやった後にＰＳⅡなんてやったらたるくて・・・。

（福岡県　ナゾのモビール女）

★ゲームを作っていると、数々の呪い（バグ）にぶちあたるんだよね。孔雀王の時は、信長の呪いと呼ばれ突如ものすごいノイズがなるという呪いがあったし、ゴーストバスターズは、バグ弾と言う呪い（一部にゴーストのたたりだと言う声もあった）があったし、ううう、開発の人間は呪いを恐れているのであった。

今日は、5号から突然「本」って感じになってビックリしました。とってもおもしろくなったので、これからもがんばって下さい。

今回はメガドライブのソフトラインナップについて書きます。ラインナップを見ているとセガはユーザーの気持ちを考えていないと思います。私はゲームセンターでバイトしていたのですが、そこのセガの体感ゲームでは、いまだに「アウトラン」があります。前は「アフターバーナー」も「パワードリフト」もあったのに、今残っているのは「アウトラン」です。そのゲームセンターは、大きなチェーン店なので、店長の好き嫌いとかではなく、一か月の売上げで決まっているのです。

それなのに、ＭＤで「アウトラン」がでる気配がないのです。ＦＤＤについても、「いままでにない新しいもの」を考えていると、いつもセガの人はいいますが、「新しいもの」はＦＤＤを出して（ＰＣＭを出して2、3音たしてくれるといいな）から、ユーザーとともに考えるべきです。「新しいもの」は、そう簡単に見つけられるものではないのです。ＢＥＥＰでのセガの人は、「ソーサリアン」タイプのゲームは、バッテリーバックアップでできるといっていましたが、本当のソーサリアンシステムとしては、やはりロムではできないはずです（データをやりとりできないから）。そおいう所もセガのいいかげんな所だと思います。いろいろ書きましたが、私はセガのゲームが大好きです。これからもがんばって下さい。

（東京都　刑部　大）

★セガを応援してくれてありがとう。期待に答えられるよう、スタッフ一同がんばりますね。

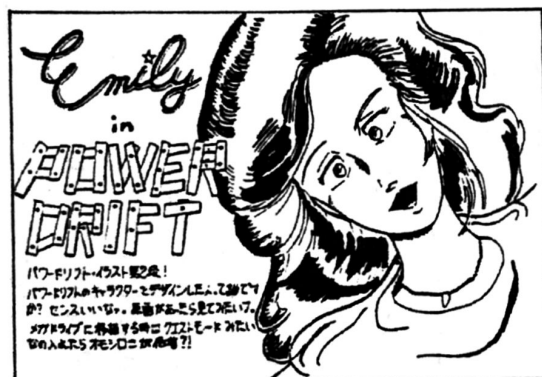
今年はかなり発売タイトルも増えそうで、他社もどんどん販売し、セガのソフトが減るかなと思ったけど、逆にどんどん増えるからさあー困った。当然、すべてのソフトを買えるような奴は全国で数えるだけで、大半はソフトを買う段において何らかの基準をおくわけで、でもこのソフトのラインナップを見てると、基準を越えるソフトが少ないとは思いませんか。オリジナルのゲームはかまいませんが、アーケードの場合、ソフトとして販売する前にすでに結果がある程度わかっている訳で、そしてユーザーがのぞんでいるソフトがいつまでたってもでないのはどういうこと

オホル倶楽部

でしょう。アフターバーナーIIはやっとでますが、ユーザーの望んでいるスペースハリアーやアウトランはいつまでたってもラインナップに入ってこない。

　これはやっぱり容量の問題さえ解決したらだしてくださいね。又、セガ、タイトー、ナムコとアーケードの御三家が同じ舞台で共演するわけですが、これは、ファ○コンでもPCでも実現できなかった出来事で、僕達にとってはうれしいばかりです。メガドライブも1年と数カ月で100万台を突破したわけで、いろいろな雑誌なんかは30万台位で頭打ちするだろうと、予想していたわけですが、このまま200万台は突破したいですね。そして、僕の勘ではそろそろコ○ミも参入するのでは？（根拠はありませんが）それと、カプ○ンも。スー○ーファ○コンも来年みたいだし、なんとしてでも、今年は快進撃しなくては。それには、やっぱりソフトのラインナップですよ。テレビアニメがリバイバルばっかりやっているように、アーケードの移植も昔の人気ゲームの方がいいのでは。それは、今のアーケードには爆発的なソフトが無いからで、確かにテトリスはすごいものがありましたが、各社もそれに続けと、パズルゲームにあけくれて、それ以外にはろくなものがなかった。ここ最近のヒットゲームというと、テトリスをのけると○ーTYPE、グ○ディ○スIIとかなりさかのぼらなければなりません。

（神奈川県　川久保考盛）

　ほんと、この作品以降それほどインカムをかせぐゲームがないわけで、少し古いゲームの移植しかない訳ですよ。人気ゲームのさがとして、続編が作られる訳ですが、○ーTYPEII、グ○ディ○スIIIは見事こけました。

　セガもテトリスからフラッシュポイント、ブロックシード、コラムスと亜流をだしてきた訳ですがこれは良かった。パズルアクションに連射は必要ないから。シューティングの場合、どんどんマニアックになって一般人には解けなくなってしまうからね。しかし、去年の大魔界村は何故あれ程売れたのかは不思議ですね。アーケードではマニアにしか見向きもされなかったし、寿命も短かった。でも、人をよせつける何かはありますよね。その何かは、背景のきれいさや、派手さ、演出、サウンド、・・・人それぞれによって違いはあるでしょうが。これは、あのザ・スーパー忍にもぴったりくるんですよね。先の面を早く見たいという気持ち。やはり人気がでるゲームというのは何かワクワクさせてくれるものを持っていて、そうでないゲームはもっていないのか、それともバランスが悪く、はじめがとっつきにくいのか、デザイナーが一人遊びしてるのか。やはり難しいものですよね。特にオリジナルは。

　ですからーカンケーないけどースペースハリアーとアウトランは出して下さいね。あと、ここ最近メガドラユーザーにとって喜ばしい

オカル倶楽部

のは各ファミコン雑誌のメガドラページ増と、専門誌が2誌も発行されてるとこ（そのうち1誌は月刊化）、それに、ソフトの増加。と、いいことづくめなのですが、喜んでばかりもいられない。それは、ソフトの質の低下。今までもそれはあったのだが、今後ますますおこりえることだと思う。ファミコン、PCがそうだったようにメガドラの場合もそうなる、いやなって欲しくはないのです。これには、スタッフのみなさんがユーザーの動向をみつめ常にベストを尽くし、よりよいソフトを開発して欲しいものです。後発機ながらメガドラが確固たる地位を築く足がかりとなるのですから。現状を維持するのではなく、さらなる発展をめざしてがんばって下さい。

（広島県　山田　勝彦）

★えっと、セガやスタッフに対して一生懸命意見を書いてある手紙って長くって、今までのページ数じゃ紹介できないことが多かったんだよね。でも、SPECも新しくなってページ数が増え、少し余裕ができたので、今回からちょっと長めのお手紙も紹介しようと思います。SPECの会員のみなさん、セガに対して意見があったらどしどしお便り下さい！紹介されなかったお便りもみんなで、ちゃんと読んでいますんで、心配しないでね。

★じゃあ、今回はこれで終わりだよ。ところでだ、今度から新しいコーナーを作ろうかななんて思っている訳。

で、原稿の募集だよー！

新コーナーの名前は、〝どうだ、凄いだろう、自慢話だあ〟と言うわけで、みんなで自分の自慢をしようというコーナーなのです。

例えば、セガのソフトすべてのエンディングを見たとか（これは凄いと思うな・・・）逆に恥ずかしい自慢でもいいよ。

例えば・・

〝僕セガの開発のキャロル（仮名）っています。僕は新発売されたG-LOCのテストプレイ（セガの内部の何人かにプレイしてもらっていろいろ参考意見を出すんだ。）で、女の子でも3面はいくと言われている難易度なのにもかかわらず、1面で死んでしまい、**セガで一番ゲームが下手な奴**というレッテルを張られてしまったんだ。〟（これは実話です。）なんてもんでもいいです。

新コーナーが次の号から始まるかどうかは、手紙の集まり方次第なので、みんなお手紙下さいね！ね！

それと、こんなコーナーを作って欲しいなんて希望があったらそれも教えてね。

オカル倶楽部やSPECへのお便りは、

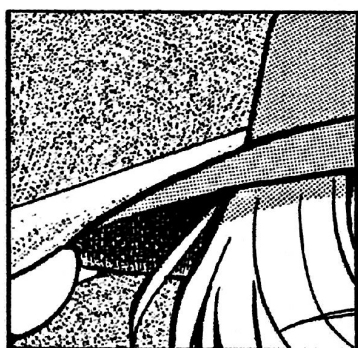
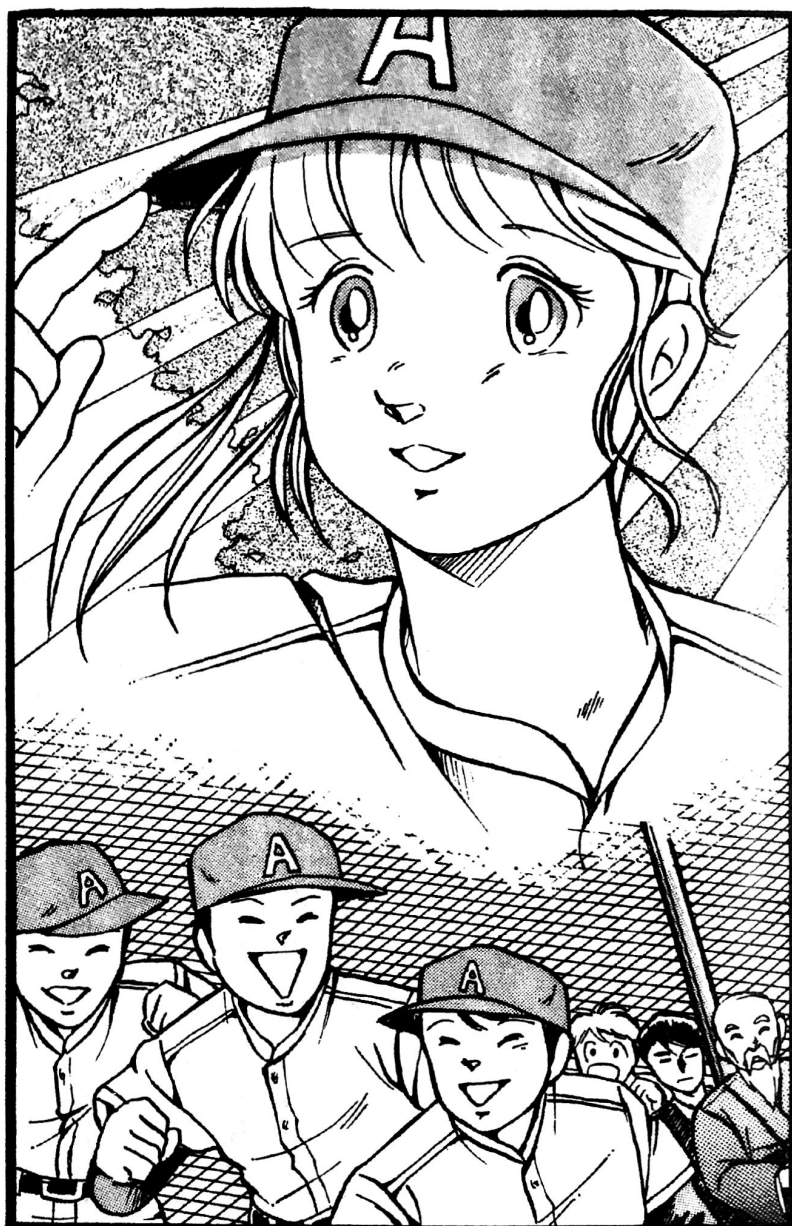
〒144　東京都大田区羽田一-二-十二
セガ・エンタープライゼス
H・E事業本部SPEC係

宛にお願いします。

イラストも待ってます。じゃあ、ばいばい。

青空の野球帽

CANつかさ作

＊　＊　＊

「お願いだ、星流君」
と、先輩は、あたし星流ルイの前で土下座した。

＊　＊　＊

今日は月曜日。週始めの朝は、いつもたいへんだ。起きない体を無理矢理起こされ、顔を洗って、長い髪をシャンプーして、ブローして、いつも朝食は時間がないので、牛乳一杯で学校へと出かける。今年の四月に高校生になってからは、それが週の始めの儀式だった。ところが、最近はそれが毎日である。

「あたし、どうしちゃったんだろ?」
と、最近よく思う。
昔は、こんなんじゃなかったのに…。

あたしは、中学までここ青空市の野球チーム「キッズ」のエースだった。背番号1番を背中にピッチャーズマウンドに立ち、この159センチの小柄な体で60フィート6インチ(18.44M)向こうのキャッチャーミットめがけて、おもいっきりボールを投げて男の子達を三振に奪っていたのである。そして、何度もリーグで優勝した。
あの時は毎朝、体力をつけるためにランニングをやっていたし、練習や試合はおもに日曜日にやっていた。だから、月曜の朝は大丈夫なはずなのに…。

＊　＊　＊

そんないつもの儀式を終えてやって来たあたしの頭の中は、やはりいつものように寿命がつきた電灯みたいだった。
やっとの思いで学校にたどりついたあたしを待ち受けていたのは、野球部キャプテン二年生の山頭友吉先輩の土下座だった。
「先輩立って下さいよ。私、恥ずかしいですから」
「お願いだ、星流君。お願いだから、僕達と一緒に野球をやって欲しい」
この青空高校は、もともと進学校でクラブは二年生まで、三年生は受験に全力投球する、それが決まりなのでクラブには一、二年生しかおらず、野球部は二年生の山頭さんがキャプテンなのである。
クスクス笑いながら、登校してきた女子生徒達が通りすぎていく。
「君が野球をやめた事は僕も知っている。だが中学リーグで一番だった君の左腕が、野球部には必要なんだ。たのむ!」
と、そのイガグリ頭を地面にこすりつける山頭先輩。
「先輩、お願いですからやめて下さい。…でも、急にどうしたんですか、何かあったんですか」
しゃがんで話しかけるあたし。
「よ、よくぞ聞いてくれた!星流君」
大声の山頭先輩。
「今度、学校の方針が変わって、今までに何の成果も上げていない部は、廃部にするっていいだしたんだ。もともと、うちの学校は進学校だろ、運動部なんか学校の宣伝以外では、百害あって一利なしぐらいにしか思ってないのさ。ましてや、毎回予選一回戦落ちの野球部なんか、廃部にしろって。野球部を廃部にして、部のグラウンドのある場所に、みんなが集中して勉強ができる図書館を作るっていってるんだ」
「そうだったんですか…。で、部長や監督さんは、何て言ってるんですか」
「誰も面倒を見てくれないんで、仮にやってた人達だから、学校のいいなりで、しかたがないっていってるよ」
「………」
「頼む、星流君。僕達は、野球が好きだ、大好きなんだよ。女の子の力を借りるなんて、すっごくなさけない奴らだと思うかもしれないけど、僕達は、勝ち敗けより野球ができる事がうれしいんだよ。お願いだ星流君、この山頭に、いや、野球部に力を貸してくれ」
と、ふたたび地面にイガグリ頭をこすりつける山頭先輩。
「………」

あたしは、何て言ったらいいか困って、無言。

その時、始業の鐘が鳴り響いた。

「悪いんですけど…あたし、高校で女の子は、野球ができないってわかった時から、野球は二度とやらないって決めたんです。先輩本当にごめんなさい」

あたしは、先輩に向かって深く頭を下げると、校舎に向かって走りだした。

「ちょ、ちょっと、星流君、星流君」

追いかけようとする山頭先輩。が、足がシビれていたのだろう、よろけて地面にころげた。

中学三年生になって、あたしは、高校生になっても野球を続けようと思った。チームの監督さんや担任の先生に、必死になって女の子が野球のできる高校を調べて捜してもらった。が、返事はマネージャーならばいいが、選手としてはダメという返事ばかりだった。そこには、野球の常識、女の子には無理、女の子には体力がない、女の子はスコアブックをつけるか、スタンドでポンポン持って応援していればいいと言う性別の壁が立ちふさがっていたのだった。

あたしは、自分の力をためしたかった。ずっと、女の子の中ではなく男の子達と一緒にやってきたのは、自分の本当の力をためしたかったからである。

そして、これからもためしたかった…。

「あたしが、女の子だから…」

その理由を知ったあたしは、その夜、朝までフトンの中で泣いていた。その時、あたしは決心した、二度と白いボールは持たないと、マウンドには、もう立たないと…。

＊　＊　＊

教室、二限目、英語の授業。４０人の生徒が、女の先生が朗読する教科書のページを目で追っていく。

あたしの席は、窓際の中間あたり、朝の事を思い返していた。

机の間を歩きながら、その英語の先生は、ゆっくりと英文を読んでいく。

「Mike said "Never give up"」

と、先生は、大声で読み上げた。

「あきらめるな…か…」

あたしはつぶやき、窓の外、校庭のソフト

ボールの授業を見ていた。

＊　＊　＊

あたしの家は、高校から電車で二駅の下町にある。いまだに夕方になると、自転車で、ラッパを吹きながら豆腐を売りにくるような所だった。

夕陽にはえる瓦屋根の古びた木造二階建ての家が、あたしの自宅。学校から帰ったあたしは、自分の部屋でもの思いにふけっていた。

机に向かって、あたしは、古びた野球帽を手に持ち、それを見つめていた。

「お父さん…」

あたしは、机の上に置いてある写真立ての方を向いた。そこには、あたしの手に持っている野球帽を被った父、星流栄治がユニフォーム姿でマウンドに立っている写真が入っている。

あたしのお父さんは、プロ野球のピッチャーだった。「東京スターズ」のエース・ピッチャーだったのである。お父さんの投げるボールは、星流ボールと呼ばれ、そのスピードは、時速160㎞を越えており、球質は重く、相手チームのバッターはお父さんが登板しそうな日は、バットを2~3本よけいに持っていったそうである。変化球はあまり投げなかった。ピッチャーは直球が命だといつも言っていた。

そんな父が天国へ行って10年になる。あたしの記憶に残っているお父さんは、いつもあたしに微笑んでいて、広い肩巾の、大きな手の、大きな背たけの、お父さんだった。いつも、あたしと遊ぶ時は、女の子なのにキャッチボールをして一緒に遊んだ。あたしの投げたボールは、お父さんの所には届かず、とんでもない所へ行ってしまうので、そのたびにお父さんは、ボールを捜しにいっていた。でも、楽しかった。本当に楽しかった。

考えてみれば、そんなあたしが、野球を始めたのも、ごく当然の事なのかもしれない。気付いた時には、もうボールで遊び、お父さんの、あたしの最初の誕生日プレゼントはグローブとバットだったのだから…。

もしも、あの事がなければ、お父さんは、まだ、現役で活躍していたかもしれないし、天国へも行ってなかったかもしれないと、時々思う。そして、人間の運命って、何て残酷なんだろうと…。

そんな、とりとめのない事を考えていると背後で声がした。

「お嬢さん、お嬢さん」

振り向くあたし。

「銀さん」

ドアの所に、髪を短く刈り込んだ銀さんが立っていた。

＊　＊　＊

銀さんは、ここの主、さくら組親分星流岩鉄、つまりあたしのおじいちゃんの子分なのである。組といっても子分は全部で二人、銀さんとヤスさんだけだ。

あたしと、あたしのお母さんは、お父さんが天国へ行った後、おじいちゃんと一緒に住み始めた。あたしのおじいちゃんは、昔かたぎの人で曲がった事が嫌いで、敗けず嫌い、そんな性格だから75歳になっても未だに親分なんて事をやっている。

銀さんは、今年でもう40歳のはずである。未だに一人もので、おじいちゃんの世話をしてくれている。銀さんいわく、星流岩鉄の男

気にほれたのだそうだ。
ヤスさんは、まだ20歳で、あたしとあまり歳は変わらない。街でケンカをして、ボロボロになっている所を、銀さんに助けてもらってから、銀さんに憧れて子分になった。今は、祭なんかで夜店を出す銀さんの手伝いをしてくれている。
これが「さくら組」なのである。

＊　＊　＊

「すいやせん、ノックしたんですが、返事がなかったもんで…」
と、銀さん。
「かまわないわよ。ところで何?」
「あっ、山頭さんていう学生さんが、下にいらしてますぜ」
「山頭さんが…」
と、あたし。
イスから立ち上がった。

＊　＊　＊

あたしの家の玄関、小さな門の前に立つ山頭先輩。
それをジロジロと見回すオールバック頭のヤスさん。
「お前、お嬢さんに何のようなんだよ」
小さなヤスさんが、ガンを飛ばしながら、大きな山頭先輩にからんでいる。まだ、不良の時のくせが、抜けていないらしい。
「な、何のようだって言われても…」
185センチの山頭さんが、おびえてる。
「こら、やめねえか!」
と、あたしといっしょに、家の中から出てきた銀さん。
「山頭先輩」
「あっ、星流君」
ホッとした表情の山頭先輩。
「だ、だって銀八のアニキ」
「すいやせん、学生さん。許してやって下さいよ」
と、山頭先輩に頭を下げると、ヤスさんのえり首をつかんで、家の中へと連れて行く銀さん。
「ちょ、ちょっとアニキ」
ジタバタするヤスさん。
その光景を、あぜんとして見ている山頭先

輩。

「ごめんなさい、山頭先輩。ヤスさんも悪い人じゃないんです、許してあげて下さいね」

あやまるあたし。

「い、いや、何とも思ってないから、大丈夫、大丈夫」

と、顔の青い山頭先輩、門柱にかかっているさくら組の看板に気付く。

「星流君、これっ、もしかして…」

「えっ、ええ、あたしのおじいちゃんが、ちょっと…」

あたしは、苦笑い。

ぼう然とする山頭先輩。

「で、先輩、何のようですか?」

と、話題転換の術。

「あ、ああ…そうだった。今日、校長に呼び出されて言われたんだ、今度の夏の予選で一回戦敗けだったら、野球部を廃部にするって…。部員みんなと話し合ったんだけど、野球部を守るのに他人の力を借りようなんて、僕達が間違ってたよ。僕達の力だけで何とかやってみる、野球部を守ってみせるよ。それだけを、君に言おうと思ってきたんだ。星流君、迷惑をかけたね、本当にすまなかった」

頭を下げる山頭先輩。

「………」

あたしは、複雑な心境。

「それじゃあ、失礼するよ」

立ち去ろうとする山頭先輩。

「あ、あのう先輩…」

と、あたし。

「なんだい?」

立ち止まり振り向く。

「がんばって下さいね、応援してますから」

何を言ってるんだあたしは、と、心の声。

「ありがとう」

と、微笑み、山頭先輩が立ち去っていく。

あたしの後ろで声がする、銀さんだ。

「いい学生さんですね、お嬢さん」

「うん」

あたしは、うなずく。

夕陽に向かって立ち去る山頭先輩の後ろ姿を二人で見送った。

＊　＊　＊

朝、玄関の朝顔の花が、きれいに咲いている。その葉からは、きらきら輝く朝露がポトリと落ちる。すずめが、いつものように朝が来た事をみんなに知らせている。

あたしは、いつもより一時間も早く、目が覚めていた。

気分は爽快…どうしたんだろ…。

あたしはベッドから起き上がり、窓を大きく開けた。

そして、大きく背伸びと深呼吸。

「うーん、いい気持ち…」

青い空、白い雲、朝のさわやかな空気が体中にしみこんでいく。

「さあ、学校へ行く、したく、したく」

あたしは、着ているシマ模様のデカパジャマの袖を、腕まくり。

＊　＊　＊

「それじゃあお母さん、いってきまあす」

と、大声。

あたしは、勢いよく扉を開け、外へ飛び出した。

その時、

「ルイ!」

と、あたしを呼び止める声、星流岩鉄、お

じいちゃんだ。
「何、おじいちゃん」
立ち止まり、振り向くあたし。
玄関の横、小さな庭とをしきる木戸を開けて、着流し姿のおじいちゃんが出てくる。
庭には、おじいちゃんが大切にしている盆栽が、たくさん置いてある。朝から、そのお手入れでもしていたのだろう。
「どうじゃ、勉強はがんばっとるか」
と、おじいちゃん。
「うふふ、おじちゃんに、勉強の事聞かれるとは、思わなかったわ」
微笑むあたし。
「銀から、聞いたぞ」
と、相も変わらずぶっきらぼうな言い方。
「えっ、何を…」
あたし、わざと、とぼけてみる。
「野球部の方に、助っとを頼まれて、それを断ったそうじゃな…」
「うん、昨日はね…」
短い沈黙。
おじいちゃんが、腕を組み、遠くを見つめるような目で、おもむろに話しだす。
「お前のお父さんは、プロ野球一の剛速球投手じゃった。あの沢村栄治の再来と言われたもんじゃった…。それが、あの事のせいでプロ野球を、やめねばならんようになってしもうた。わしが極道というだけで、よく調べもせずに野球賭博の濡衣を着せて大騒ぎしよって、あげくのはてにはプロ野球界から永久追放じゃ…。今でも、わしは、あいつにすまないと思っとる、父親のわしが、あいつの夢を奪ったようなもんじゃからな。でも、あいつは、わしに言ってくれよった、野球は、野球さ、どこでもできるとな。あいつは、その後も、最後まで野球を捨てようとはせんかった。病院のベッドで、隣の坊主とキャッチボールをしとったほどじゃからな。本当に、野球が好きで好きで、仕方なかったんじゃ」
おじいちゃんが、あたしをみつめる。
悲しい記憶が、あたしの頭を、ちょっぴりよぎっていく。
あたしは、涙目で微笑む。
「わかってるわ、おじいちゃん…。だからさっき、昨日はねって言ったでしょ」
と、言うと、おじいちゃんの顔に、顔を近付けるあたし。
おじいちゃんの、不思議そうな顔。

瞳に、微笑むあたしが映る。
「だって、弱きを助け、強きをくじく、星流石鉄の孫ですもの」
と、言うと、玄関を飛び出していくあたし。
家の前まで出て、見送るおじいちゃん。
「おじいちゃん、いってきまーす」
あたしは、振り返り大声。
満足気な顔で、おじいちゃんがあたしを見ている。
朝の空気が、こんなにもさわやかだったなんて、長い間忘れていたなと思いながら、あたしは、駅へ向かって駆けていた。

＊　＊　＊

放課後、野球部グラウンド。
グラウンドに、練習用の道具をもってやって来る、山頭先輩と部員のみんな。
部員は、山頭先輩を合わせて全部で九人、先輩以外は全員一年生である。だから、準備も全員でやっている。でも、みんな、野球が大好きな人達ばかりなのである。
あたしは、野球部グラウンドのマウンドに立っていた。

「君、すまないが、練習を始めるから出ていってくれないか」
山頭先輩が大声。
山頭先輩は、あたしに気付かない。
あたしは、少し大きめの野球のユニフォームを着て、髪を上げ、野球帽を少し深くかぶり、手には愛用のグローブと真新しいボール。
あたしは、グローブの中に納まっているボールを、左手でギュッと握りしめ、
「見てて、天国のお父さん。あたし、あきらめない、だって、野球が大好きだもん」
と、心で誓う。
マウンド上、あたしは大きく振りかぶり右足を高く上げ、オーバースローでホームベースに向かってボールを投げる。
「これが、あたしの、誓いのファーストストライクよ！」
あたしの左腕がしなる。
真っ白なボールが、ホームベースに向かって突き進む。
ビシッ！
ホームベースの、後ろの壁にめり込むボール。
その光景を、あぜんとしたようすで見ている、山頭先輩と部員のみんな。
壁からポトッと地面に落ち、コロコロと転がるボール。
ハッとなり、マウンドに駆け寄る山頭先輩。
「ほ、ほ、星流君！」
すっとんきょうな声。
「うふっ」
笑顔のあたし。
「男の子に見えたでしょ、知り合いの中学生に借りたんですよ、この帽子とユニフォーム」
大きな体の山頭先輩、じゃなかった、山頭キャプテンの目が涙でうるんでいる。
「ありがとう、星流君」
あたしの小さな肩を、山頭キャプテンの大きな手がつつみ込む。
小さくうなずく、あたし。
そのようすを見ていた部員達が、歓声をあげて、次々とマウンドに駆け寄ってくる。

＊　＊　＊

お昼休み、校舎裏の野球部部室。
部室に、部員全員とあたし。

今日は、二週間後に行われる予選大会の対戦相手を決める、抽選会の日で、山頭キャプテンが、代表で行く事になっていた。

「キャプテン、頼みましたよ！」

「がんばってきて下さいね、先輩！」

部員達が、口々に山頭キャプテンに声をかける。

今日の、抽選会で決まる対戦相手によっては、プレイの度合に雲泥の差が出てしまう。今度の、野球部の存亡をかけた予選一回戦の、大きなウェイトをしめていた。

「…でも、毎回、一回戦落ちのわが野球部より弱い高校なんて、他にあったっけ…」

あたしは、頭の中で考えていた。

「まあ、とにかく、みんなと一緒になってあたしは、一生懸命やるだけだ」

と、思った。

「それじゃあ、行ってくる。みんな期待して、待っててくれ」

山頭キャプテンは、部室を勢いよく飛び出していった。

＊　＊　＊

その日の放課後、あたしは、部員達と一緒に汗まみれになって、いつものように猛練習をしていた。試合までの間に、取る、投げる、打つ、走るといった基本的な事を、しっかりさせようと思ったからである。

高校に入学するまで、野球をやっていたのは、あたしと山頭キャプテンぐらいのもので、他の部員達は全員、高校生になって始めた人ばかりだった。

「センター！　ボールは両手で取るのよ、セカンド！　もっと腰を落として！」

あたしがノックをして、スポ根マンガしている時、山頭キャプテンがうなだれて帰ってきた。

それに、気付くあたし。

「悪い予感…」

部員達が、山頭キャプテンの所に駆け寄ってくる。

「先輩、相手はどこですか？」

と、一年生部員。

「……」

「どうしたんですか、キャプテン」

と、別の一年生部員。

「みんな、すまん」

山頭キャプテンは、頭を深々と下げ、
「対戦相手は、ＯＫ学園高校だ」
と、言った。
あたしは、ぶっとんだ。
ＯＫ学園高校と言えば、去年の地区代表、しかも、去年の本大会では、準優勝までしている高校である。
部員全員が、ぶっとんでいた。
あたしは、なんとかぶっとびから立ち直ると、
「相手がどこであろうと、同じ高校生じゃない。大丈夫、みんなで力を合わせて、ギャフンと言わせてやりましょうよ」
と、笑顔で言った。
「そ、そうだ。星流君の言う通りだ。やってやれない事はないぞ」
と、山頭キャプテン。
「そうですよね、こんな事で落ち込んでちゃ、せっかく星流さんに助っとを頼んだのに申し分けないですもんね」
と、一年生部員。
「よし、その調子だ。試合まで、あと二週間、みんなで力を合わせて、がんばろう！」
「おーっ！」
と、手を空へ突き出し、歓声をあげる。
全員が輝いていた。
全員が青春していた。

＊　＊　＊

学校からの帰り道。
その日、あたしは家の近くの川ぞいの土手で、オレンジ色に輝く夕陽を見ていた。
夕方の日射しが、川面に反射してキラキラと輝いており、土手下の広場では、小学生が三角野球をやって遊んでいる。
「いよいよ、明日か…」
この二週間、全員でやれるだけの事はやった。放課後、みんな泥まみれ、汗まみれになって星飛雄馬してきたのである。
負けてもいい、でも、悔いが残るような事だけは、絶対やめようと、みんなで誓い合っていた。
あたしは、
「あした、天気になあーれ」
と、自分の片方の靴を、足で放り上げる。
目を閉じるあたし。
空中でクルクル回るあたしの靴。
しばらくして、そっと目を開けてみる。
あたしの靴は、表を向いている。
「やったね」
あたしは、何だかすごくうれしくなって、家への道をスキップしながら帰った。
明日の試合の心配なんか、どっかへふっ飛んじゃっていた。

＊　＊　＊

試合当日、場所は青空市営球場。
あたしのお天気占いがきいたのだろうか、お天気は快晴、風は微風。気温が、グングン上がりそうな天気だ。
あたし達の試合は、正午スタートの第二試合。あたしは、背番号1番、ブカブカのユニフォームを着て、マウンドにあがり、投球練習最後の一球を投げた所だった。
バシッ！
キャッチャーミットに、あたしのストレートが決まる。
青空高校側観客席、人がちらほらといるだけで、応援する人達の姿は見当らない。
「まっ、しょうがないか…」

マウンド上でつぶやくあたし。
その時、
「お嬢さーん、じゃなかった、坊っちゃーん、ルイ男坊っちゃーん」
と、ヤスさんの声。
観客席を見るあたし。
ヤスさんと銀さんが、大きな横断幕を二人で広げ、大声を上げている。
横断幕には「がんばれ！ルイお！バリバリだぜ」と、ヤスさんのへたな字。
「おれ達がついてますぜ！」
大きく手を振る銀さん。
その二人の横、おじいちゃんが腕を組んで座り、こっちを見ている。
「ありがと…」
あたしは涙目。

「プレイボール！」
主審が試合の開始を告げる。
バッターボックスに立つＯＫ学園の一番バッター。
あたしは、お尻のポケットに入っているお父さんの野球帽にふれると、大きく振りかぶり、右足を高く上げ、キャッチャーミットめがけて、第一球を投げ込む。
インコース低目。
バシッ！
ミットにおさまるここちよい音。
「ストライーク！」
主審の気合いの入ったコールが、球場中に響きわたった。

＊　＊　＊

「まずい…」
と、あたしは思った。
先頭バッターをフォアボールで、塁に出してしまったのである。
九回裏、1対0、あたし達が、山頭キャプテンのソロホームランでリードしていた。それが、目一杯だった。後は、あたしがこの一点を守り抜けばいいのである。しかし、7回あたりから守備にかなり助けられていた。
体力が限界にきていたのである。
体力は、走り込んでつけたつもりだったが太陽が照りつけるこの暑さの中では、予想以上に体力を消耗してしまうのだった。
あたしは、全身汗まみれ、肩で息をしていた。あたしは体中の力をかき集めて、ボールを投げる。

「ボール」
主審の無情な声。
「タイム！」
サードの山頭キャプテンが近付いてくる。
「大丈夫か、星流君…」
心配そうな山頭キャプテン。
「だ、大丈夫です」
と、あたしは作り笑顔。
「打たれてもかまわないから、リラックスしていこうぜ。まかせとけ、どんな打球がこようがオレ達八人が取ってみせるって」
笑顔の山頭キャプテン。
「リラックス、リラックス」
と、ポジションへと戻っていく。
「そうよ、あたし何一人で野球をやっていたのかしら、野球はそう、九人でやるから野球なのよ…」
心の中でつぶやくあたし。
右バッターのひざもと低め、あたしはストレートを放つ。
カキーン！
痛烈なライナーが三遊間を襲う。
サードの山頭キャプテンが横っとび。
パシッ！
グローブの端っこ、ダイレクトキャッチ。
「アウト！」
審判のコール。
立ち上がりボールをあたしに投げる山頭キャプテン。
お互いに微笑み合っていた。

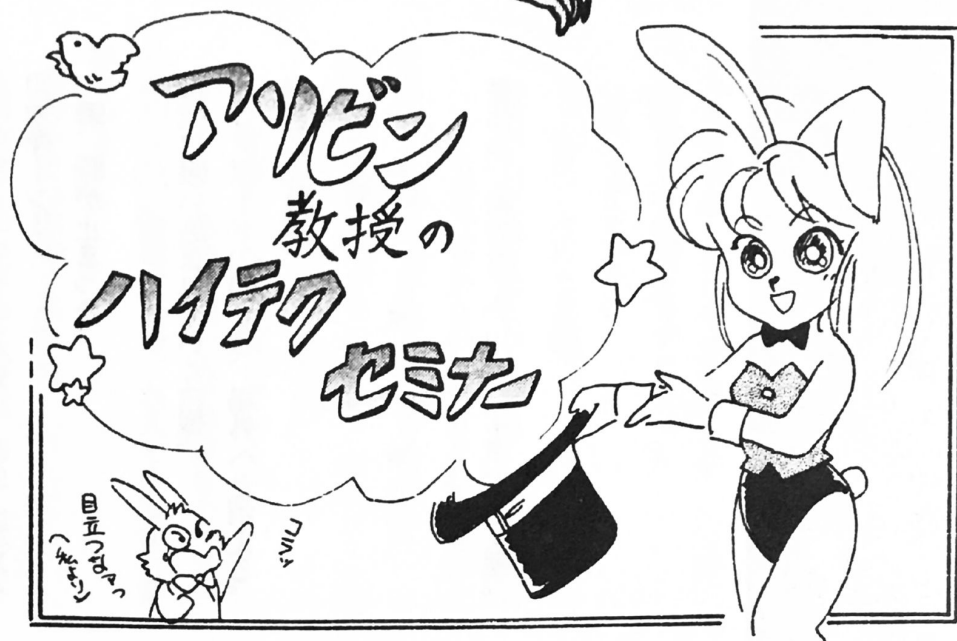
「ストライク！バッターアウト！」
主審のコール。
これでツーアウトだ…。あと一人、あと一人である。
しかし、次はOK学園の主砲、四番打者の高原さんである。予選大会通算打率四割という、とんでもないバッターなのである。
バッターボックスに入る高原さん。
マウンド上のあたしは、その体格と気迫に押されぎみ。
あたしは大きく深呼吸。
「ふうーっ…」
少し落ちついた。
あたしは、今までより大きく振りかぶり、高く足をあげ、高原さんの胸元インコース高めに第一球を投げる。
カキーン！
金属バットのかん高い響き。
ライトスタンドへと突き進むボール。
振り返るあたし。
スタンドの歓声。
白いポールの少し右に、ボールが落ちる。
「ファール！」
審判のコール。
「たすかった…」
汗をぬぐうあたし。
そして、第二球、外角低めへストレート。
踏み込む高原さん、バットがぐぐっと伸びる。
カキーン！
「ファール！」
今度は、レフトポールの左にボールが落ちる。
「どこへ投げても、スタンドへ飛び込んじゃう…」
バッターボックスに立つ高原さんの姿が、大きくみえて、ホームベースまでがすっごく遠くに感じる。
あたしは、お尻のポケットからお父さんの

野球帽を取り出して、今かぶっている上に二重にかぶる。
「お父さん、力を貸して…」
あたしは、渾身の一球を投げる。
しなる左腕からボールが放たれる。
カッキーン！
一瞬、時が止まった。
青空に吸い込まれていく白球。
スコアボードの向こう、場外へと消える。
観客の大歓声。

＊　＊　＊

夏休み、家の近く、川ぞい土手下の広場。
草むらに入って、野球のボールを捜すあたし。
「もう、なんであたしが捜さなきゃいけないのよ…」
と、ぶつぶつ。
結局、あのOK学園高校を、九回まで無得点におさえたということで話題になり、野球部が廃部になる話はおじゃんになった。
山頭キャプテン達は、今頃春の大会に向けて猛練習をしているはずだ。
そして、あたしは…。
「お姉ちゃん！早く、早く」
小学生の男の子が大声。
「見いつけた」
ボールを拾いあげるあたし。
「いくわよー！」
と、大声。
ボールを力いっぱい放り投げる。
夏の青空に弧を描く白いボール。
あたしの長い髪を、夏のさわやかな風が通りすぎていく。

END

やぁ、みんな。本当に久しぶりだね。
私がアソビン教授である。
　私が留守の間も、質問を送ってくれたみんな、ありがとう。さっそく今回の質問にいってみよう！

Q：『SEGAに入社するにはどうしたらいいんですか？』
A：ゲームに対する質問ではないが、最近多いのがこの質問だ。みんな、ゲームを作る仕事にすごくあこがれているんだね。
「でも、楽な仕事じゃないですよ。」
ムッ！君は開発くん。では、君はなぜSEGAに入社したんだね。
「ゲームが好きで、作ってみたくて。」
君も質問をくれたみんなと同じだよ。
「そっかもしれない・・・。」
まぁ、いい。せっかくだから、そこにいて手伝ってくれ。
開発くん、君はどうやってSEGAに入ったんだい？
「学校に来ていた求人票を見て・・・。」
うん、学校にSEGAからの求人票が来ていれば、それを見て問い合わせればいいね。求人票には会社や仕事の内容についての説明も書かれているからね。
「あと、求人誌にも載ってましたよ。」
それも、いいね。
「でも、そういう資料が何にも無いときはどうすれば、いいんだろう？」

もし、君が高校生なら、SEGAは学校を通して求人活動を行っているんだ。まず、学校の就職担当の先生に相談してみること。募集している職種についてなど、先生にも分からない事があったら、先生に問い合わせていただけるよう、お願いしてみよう。

問い合わせ先は、

〒144
東京都大田区羽田1-2-12
株式会社セガ・エンタープライゼス
人事部採用課行
TEL 03-(743)-7431
担当 村松まで

いたずら電話や手紙は絶対にしないこと。

採用課の人たちは真剣にお仕事しているんだからね。

大学や、専門学校に在籍している君は、学校に来ている資料を調べてみよう。求人誌を覗いて、SEGAのページを探してみるのもいいね。就職についてお世話してくれる担当者の方にも聞いてみよう。
それでも分からなければ、その時は先のSEGAの人事部採用課まで連絡しよう

SPEC宛に問い合わせの手紙を送ってきても何もお手伝いできない。問い合わせる時には、住所を間違えないように注意しよう。

もうひとつ、ゲーム以外の質問を続けよう。

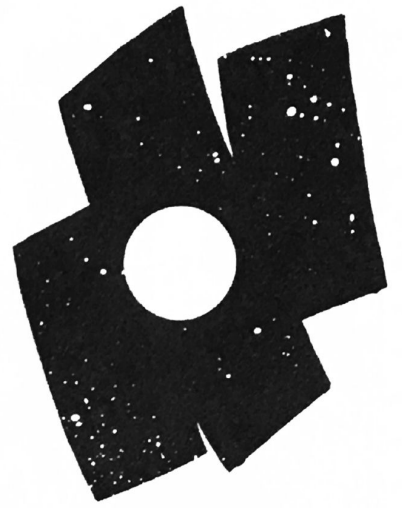
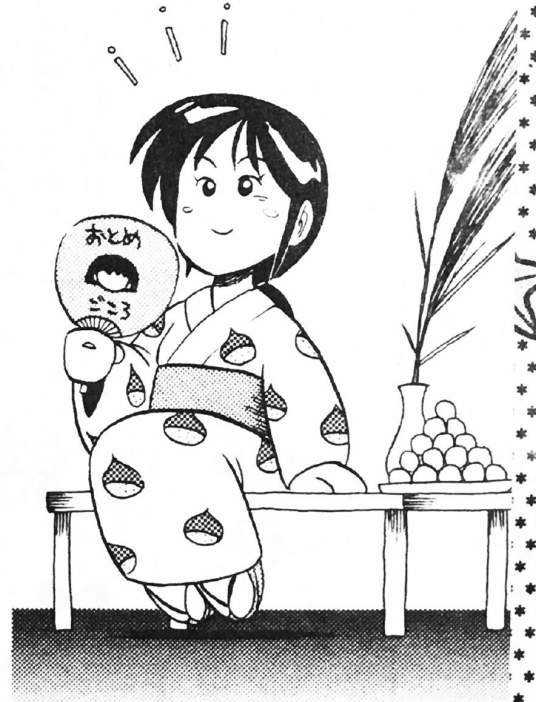
Q:『SEGAに送った意見やゲームのアイデアっていかされているんでしょうか?』
(福岡県　わさたまさき君他)

A:「送られて来たアイデアをそのままゲームにすることは難しいけれど、いろいろと参考にしてますよ。ゲームをプレイした感想とかも励みになるし、面白くなかったとか反対の意見も、反省の材料として考えさせられるし・・・。手紙ってみんなの気持ちが一番分かるものだから、大切にしてます。」
そうだね。SPEC宛に届く手紙をみんな楽しみにしているね。奪い合うように読んでいる人もいるぐらいだから。
「昔、ファンタシースターIIのアイデアを募集したこともありましたね。」
うん。そういう大きな募集をしていないときもSPEC宛にどんどん意見を送って来て欲しいね。
「ただ、忙しくって返事が書けないのが残念だけど・・・。」
ふむ。それが、悲しいね。

「ハイテクセミナーでは、みんなからの質問を待ってます。ゲームに関する質問や、その他SPECに関する質問なんていうのもOK。アソビン教授が質問が少なくてスネたりしないように、みんなどんどん質問を送ってきて下さい。」
誰が、いつスネたというんだね?開発くん。
「え?違うんですか?」

ハイテクセミナーへの質問は

〒144
東京都大田区羽田1-2-12
株式会社セガ・エンタープライゼス
HE事業部　SPEC係
「ハイテクセミナー質問」コーナー
まで!

質問を待っているよ

■今度、SPEC編集部の宛先が少し変わりました。今まで、

HE事業部　SPEC係

でしたが、これからは、

HE事業本部　SPEC係

になります。

今後、SPECへの、お便り・質問などの投稿は

〒144　東京都大田区羽田1-2-12

㈱セガ・エンタープライゼス

HE事業本部　SPEC係　まで

住所、氏名、会員No.をしっかり明記の上、送って下さい。

■引越しなどで、住所変更された方は、その旨SPEC編集部までお知らせ下さい。

■カタログ希望の方の宛先は、HE事業本部カタログ係ですので、お手数ですがSPECへのお便りとは分けて送って下さい。

■メガドライブ・ファミコン関係各誌でもうご覧になった方もいらっしゃると思いますが、現在SPECでは新規会員を募集しています。お友達の中に、SPECに入りたがっている人がいたら、さっそく教えてあげましょう。なお、現在すでに会員になっている方は、そのまま継続になりますので、新規登録の必要はありません。

■今回、再びアンケートを実施したいと思います。ユーザーの皆さんの意見や希望を知るための、大事な資料になりますので、ご協力をお願いいたします。

お手数ですが、同封のアンケート葉書に必要事項を記入し、四一円切手を貼って、SPEC編集部宛に返送して下さい。

アンケートに答えて下さった方々の中から抽選で、以下のプレゼントを差し上げます。

パワードリフトCD　四名

マイケル・ジャクソン布ポスター　三名

まじかるハットくん合体Qペタモ　十名

セガオリジナル文具セット　二十名

SPECオリジナルびんせん　二十名

〆切は九月三十日。当選発表は、発送をもって代えさせていただきます。

■5号の形式は新しい試みだったので、皆さんに受け入れていただけるかどうか、少し不安だったのですが、評判もなかなか良いようですね。スタッフ一同、ホッと胸をなで下ろ

すとともに、さらなる意欲を感じています。支持して下さった方々、声援を送って下さった皆さん、本当にありがとうございました。今後も、ボリュームのある本作りを目指して頑張りますので応援してください。

次回予告

新作情報　ＧＡＭＥ　ＧＥＡＲ
ストライダー飛竜
スーパー大戦略II
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
シャドーダンサー　など

連載マンガ　ＪＵＤＹ・ＴＯＴＯＹＡ
よしぼん　フェニックスりえ

その他
制作ノート・オカル倶楽部など
盛り沢山の内容で…

一九九〇年十一月
発行予定！

LAST NOTE

★あちーねみーきちー。　（Ｌ．Ｃ．）

☆俺は今！モーレツに 金欠している！！　（Ｓ・ＲＩＭＯ）

★ぜひアンケートハガキを送ってください。お願いします。　（よしぼん！）

☆つまんない小説でしたけど楽しんでいただけましたか。これからもよろしく。（ＣＡＮつかさ）

★ＳＰＥＣのアイドル、ズボラーを今後ともよろしく！　（ＬＯＣＫＹ☆Ｐ）

☆アンケートを集計してて思ったけど、ぶたさんが０票だったのは悲しいなぁ。　（ＣＡＰ）

★表紙やイラストのような絵より私は四コマの方の絵が好きです。　（ＴＯＹＯ・ＯＺＡＫＩ）

☆部屋の中が、夢の島と化してしまった。・・・・・るるるー！　（ゲーマーみき）

★ライブに行って「人間椅子」にはまってしまいました。みんなもＣＤ買ってね。　（オカル）

☆ハヤカワの「ＳＦハンドブック」を読むとスゲー懐かしくなってしまった。　（ＵＦＯぞう）

★初めてプロのゲーマーに会いました！と思ったら実は周り中…おバカさんだねえ。（ＧＥＮ）

☆毎日迫る戦車の大軍団！！誰か俺を解放してくれぇい！！　（ＪＵＤＹ☆ＴＯＴＯＹＡ）

★ぬしゃあ・・・四門を開けてなお立つかよ・・　（ＫＹＡＭＵＲＡ）

☆これからもメガドライブをよろしく！　（ＪＵＮ・ＩＺＹ）

★サッカーとＤ・ＢＯＷＩＥと人間椅子だけが、ちょーいそがしい私の娯楽です。しくしく（ＲＩＥ）

SPEC
1990
6
SEGA PLAYERS ENJOY CLUB
ENJOY SUMMER
発行日　1990・9・10
発行所　㈱セガ・エンタープライゼス
H・E事業本部SPEC係
〒144　東京都大田区羽田1－2－12

See You Again Next!

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB

ENJOY Vol.6 SUMMER
■Made with quality and Pride■